

MOTO GP_06

KULT

CULTURA DE VIDEOJUEGOS Número_02

REVISTA DE VIDEOJUEGOS // DISTRIBUCIÓN GRATUITA

WE LOVE GAMES by Gamebombing (www.gamebombing.com)



Este tercer número de **KULT** entre vosotros, es el de la consolidación de la revista y el que asienta la bases de este ilusionante proyecto. Un número con sabor a dos ruedas. Dos títulos llenos de pasión, igual que la revista que tienes ahora mismo entre tus manos, son los que nos ocupan: **Tourist Trophy** y **MotoGP 06**. **Tourist Trophy**, el último juego de los magos de Polyphony, demuestra de lo que es capaz una Playstation 2 seis años después de su lanzamiento, por otro lado, **MotoGP 06** adelanta lo que vamos a poder ver durante los próximos años en XBox 360.

Además, vas a encontrar: previews de los grandes anuncios del **E3**, reviews de los últimos lanzamientos, un reportaje en profundidad del "**Electronic Entretaintment Expo**", un informe de la historia de los mandos, una retrospectiva de **Zelda** y otra de las máquinas recreativas. Todo ello para que tengas una visión completa de la actualidad y de la historia de los videojuegos. En definitiva: **KULT**.

Por último, y recogiendo las peticiones de muchos lectores, os hacemos pública nuestra tabla de puntuación para las reviews de juegos. **Jaime Ferré**

5 - Muy mejorable
5,5 - Apenas aceptable
6 - Aceptable
6,5 - Muy mejorable
7 - Bueno
7,5 - Recomendable
8 - Muy recomendable
8,5 - Consumición obligatoria
9 - Excelente
9,5 - Genial
10 - Obra maestra



Snow Planet Base S.L
Edita

Sebastián Saavedra/Antonio Kobau
Jaime Ferré/Enric Llopart
Directores editoriales

Sebastián Saavedra
Director creativo

Arnau Sans
Redactor Jefe

Antonio Kobau
Director comercial

avalancha (www.avalancha.net)
Dirección de arte

Nitis Designs
Diseño

Antonio Soto
Daniel Mora
Javier Mora
Ernesto Gámez
Redacción

Daniel García
Ferrán García
Nestor (www.nestorworks.com)
Colaboran

Hugo Iglesias
Fotografía

Gamebombing
Ilustración editorial

Natalia Tortosa
Producción

Noelia González
Secretariado y contabilidad

Evelia Santos
Corrección

SnowPlanetBase S.L
Pasaje Maluquer, 13. Entresuelo 2º.
08022 Barcelona. España
www.planetbase.net
93 253 17 74
info@kultmag.com
www.kultmag.com

KULT se distribuye en:
Los centros GAME
Busca tu tienda **GAME**
más cercana en:
www.game.es

*LIGERA Y POTENTE

Más pequeña. Más ligera. Más bonita. Más cómoda. Mismo corazón. Nintendo ha rediseñado su popular **Nintendo DS** convirtiéndola en una portátil bella además de divertida. La consola es un 41% más pequeña y su peso se ha reducido un 21% hasta los 218 gramos. Sus nuevas formas esbeltas y su color blanco adoptan el estilo de la próxima Wii, aunque en Europa existirá también una versión en color negro.

Aunque técnicamente la consola sigue siendo la misma, Nintendo la ha dotado de varias mejoras, la más destacable de ellas es una pantalla que ofrece una calidad muy superior a la de la **DS** clásica, con cuatro niveles de brillo ajustable y menos reflejo. La autonomía de **DS Lite** supera hasta en nueve horas a la de su antecesora gracias a la nueva batería y, el Stylus ha crecido en longitud y en grosor para una mayor precisión y comodidad.



*XBOX 360 CONCEPT

Si la **XBOX 360** ya permite una tímida personalización con sus carátulas frontales intercambiables, los de Microsoft han ido mucho más lejos con **Xbox 360 Concept**. Más de una veintena de artistas han puesto su creatividad al servicio de los videojuegos, el llamativo resultado son las 22 propuestas que pueden verse ahora en la sala Vinçon de Barcelona, en el marco de la exposición itinerante que ya paso anteriormente por Madrid. Durante la inauguración de la expo, pudimos ver de cerca algunos de los curiosos ejemplares presentados; customizaciones con tejidos, graffiti y materiales adhesivos para otorgarle a la **Xbox** un aspecto único y personal. Una de las más llamativas sin duda, es la obra titulada "La resistencia", una **Xbox 360** literalmente destrozada, superviviente a una hecatombe nuclear. Despertó comentarios también, la intervención de xnografics/Eloole, que convirtieron la máquina de Microsoft en un marciano peluche. Se presento el mismo día en Barcelona, el original catálogo de la expo, una edición limitada de 120 unidades presentada en forma de caja blanca donde se encuentran las fichas con las obras expuestas, un cd, y el making off del proceso creativo. Una interesante iniciativa en torno a la "fiebre" de la customización que esperamos se repita periódicamente.

*PSP BLANCO PORCELANA

Desde el pasado mes de mayo podemos disfrutar de esta nueva perla forjada en el país del sol naciente. El nuevo modelo de **Playstation Portable**, eleva a la portátil de Sony un escalón más, con un diseño todavía más impactante que, sin duda alguna, llegará hasta el corazón de más de una jugona.

Como en el primer modelo presentado en el 2005, podemos encontrar junto con la consola: unos auriculares con control remoto, una Memory Stick Duo de 32MB, una correa de muñeca y, por supuesto, una nueva funda también en color blanco, lo que la hace más llamativa. Todo esto unido a la posibilidad de acompañar al Value Pack de uno de los juegos en promoción.

En España adicionalmente se ofrece, además de la **PSP Blanco Porcelana**, un pack con el UMD de la película 'Memorias de una Geisha', basada en el Best Seller de Arthur Golden, y otro UMD de "La casa de las dagas voladoras", película de acción que combina espectaculares escenarios con dantescas batallas.



Foto: **Hugo Iglesias**. Producción: **SnowPlanetBase**



GEARS OF WAR

plataforma | XBOX 360
desarrollador | Epic Games
sitio web | www.gearsofwar.com
genero | accion

Cada pocos años aparece un juego capaz de destacar entre los cientos que se publican, capaz de convertirse en el icono de una generación de consolas y capaz de augurar el inicio de una nueva saga. Es el caso de **Gears of War**. Ya suponíamos su tremenda calidad y potencia con las fotos y los vídeos que se han publicado durante los últimos meses, pero en el pasado E3 pudimos probarlo con nuestras propias manos y despejar cualquier duda de que nos encontramos ante uno de los bombazos de la nueva generación. De combinar la experiencia de **Epic Games** con la potencia del **Unreal Engine 3** y las posibilidades de **Xbox 360** no podía salir nada malo... pero esto sobrepasa nuestras expectativas.

En el papel de Markus Fénix viviremos un intenso juego de acción futurista, enfrentándonos a una gigantesca y abominable horda de enemigos extraterrestres: los Locust. Las ciudades en ruinas serán testigos de la desesperada lucha por la supervivencia, no sólo de los soldados, sino de toda la humanidad. ~ ***Arnau Sans*** ~

...CAPAZ DE CONVERTIRSE EN EL ICONO DE UNA GENERACIÓN DE CONSOLAS...

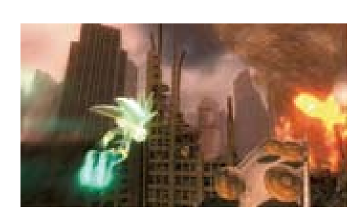
...Y CAPAZ DE AUGURAR EL INICIO DE UNA NUEVA SAGA

SONIC THE HEDGEHOG



LLEGA EL ERIZO MÁS CONOCIDO DEL PLANETA





genero | plataformas
desarrollador | Sega
distribuidor | Atari
plataforma | Playstation 3, XBOX 360

Si todavía no tenéis mascota, en otoño de 2006 podréis compraros la más famosa. Estoy hablando de Sonic the Hedgehog, que vuelve con más fuerza que nunca para 360 y más adelante para PS3. Al parecer la jugabilidad se beneficiará de los nuevos adelantos gráficos Next-gen.

Como todo gran estreno, Sonic no podía venir solo. Le acompañan personajes como Silver, que posee la habilidad de poderes telepáticos; el inolvidable Shadow, esta vez al volante de intrépidos vehículos; y como personaje de malignidad, el cansino Dr. Eggman.

El juego planteará dos modos de juego distintos: uno en el que nuestro personaje se recreará al más puro estilo clásico corriendo a más no poder y otro en que las fases consistirán en explorar los entornos.
~Javier Mora~





CRYSIS



genero | accion
plataforma | PC
desarrollador | Crytek
distribuidor | EA

El estudio alemán Crytek lleva tiempo trabajando en silencio. El pasado mes de enero anunció junto con Electronic Arts el desarrollo de Crysis, el nuevo FPS que promete revolucionar la escena gamer.

El primer trabajo de Crytek: Far Cry, sorprendió por su gran calidad gráfica. Las primeras pistas se han podido ver en la demostración tecnológica y los videos mostrados durante el E3. Unos vídeos en los que el CryEngine2, con una evolución más que considerable respecto a su predecesor, se puede disfrutar de los abrumadores resultados sobre todo en la física.
El nuevo título está ambientado en una isla tropical. A priori pocas variaciones sobre su predecesor, aunque el entorno es infinitamente más detallado (la vegetación y las nubes son prácticamente reales) e insistimos, con una física impresionante. Otro de los fuertes del motor gráfico son los efectos climáticos: transiciones completas de la noche al día, sol cegador en su cenit y amaneceres dignos del trópico, nubes volumétricas que dan un aspecto hiperrealista a la isla...

Crytek es un desarrollador meticuloso. Creemos que el resultado será el digno de un virtuoso, aunque todavía debamos esperar para comprobarlo.
~ Jaime Ferré ~

ASSASSIN'S CREED

PEGI | 16
plataforma | Playstation 3
desarrollador | Ubisoft Montreal
distribuidor | Ubisoft
sitio web | assassinscreed.uk.ubi.com

Año 1191 d.C. la tercera Cruzada Santa de los cristianos contra el Islam ha sumido a las tierras santas de Jerusalén en el caos y la destrucción, y los que están en el poder no parecen dispuestos a que esto termine. Tú eres un miembro de la legendaria secta de los Assassins, entrenado para matar sin contemplaciones ni errores. Tu misión: infiltrarte en las ciudades enemigas, localizar a las cabezas políticas y militares de la Cruzada Santa, acabar con ellos y huir. Assassin's Creed es el nuevo título del equipo creador de Cell y Prince of Persia. La calidad de ambos títulos parece combinarse en esta nueva aventura ambientada en el Oriente Próximo de hace 900 años. El jugador conoce su objetivo, su próxima víctima, pero el modo en que acabará con su vida es decisión suya. Y siempre habrá que tener en cuenta que tras el magnicidio hay que escapar de una pieza, por lo que si el sigilo no funciona habrá que echar mano de la espada y entablar combate con los guardias, por cierto muy realista.

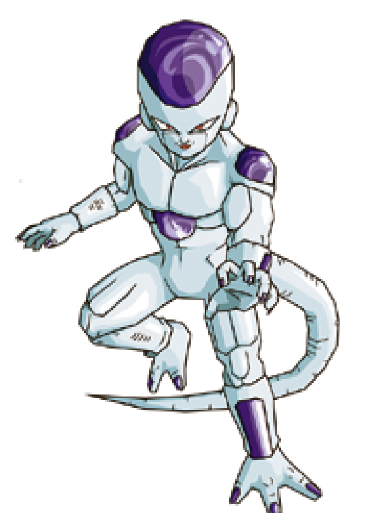
Aún quedan muchos meses para el lanzamiento de este nuevo juego, pero por si alguien tenía dudas aquí está su primera carta de presentación: Mejor Juego de Acción y Aventura del E3 2006 según los Game Critics Awards.

~ Arnau Sans ~









DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 2

plataforma | Playstation 2, Wii genero | lucha desarrollador | Spike distribuidor | Atari

No hace demasiado tiempo, la verdad, de la llegada al mercado del primer Dragon Ball Budokai Tenkaichi. El juego revolucionó la saga Budokai dándole más velocidad, mayor movilidad y escenarios más interactivos. No obstante, se echó en falta algo que las anteriores entregas sí poseían, pero que DB Z Budokai Tenkaichi no.

Errar es humano, dicen, y rectificar de sabios. Así que Atari se ha puesto las pilas y de la mano de la desarrolladora Spike ya ha anunciado la segunda entrega de la saga Tenkaichi. Ahora, por fin, podremos realizar las anheladas transformaciones en tiempo real dentro de los combates. Además debemos tener en cuenta que este nuevo juego incorporará cerca de 100 personajes, 15 escenarios interactivos y destructibles y 9 modos de juego.





Los poseedores de una PS2 no tendremos que esperar demasiado para disfrutar del nuevo juego desarrollado por Spike. El lanzamiento está previsto para Noviembre del 2006 y Atari ha confirmado recientemente que estas nuevas aventuras del televisivo Son Goku también verán la luz en la nueva consola de Nintendo, Wii. ~ *Antonio Soto*~

AHORA, POR FIN, PODEMOS REALIZAR LAS ANHELADAS TRANSFOMA-CIONES EN TIEMPO REAL DENTRO DE LOS COMBATES

Una de las sagas más carismáticas del género estratégico de hace unos años prepara su vuelta al ruedo. Hablamos de Command & Conquer, esta vez con el sobrenombre de Tiberium Wars, que de la mano de Electrónic Arts intentará cautivar de nuevo el corazón de los jugadores.

En el E3 de este año hemos podido disfrutar de sus primeras imágenes. El argumento nos sitúa en el año 2047, donde el ejército de la GSI (Global Defense Initiative) volverá a enfrentarse a sus archienemigos del NOD por el control de ese material radioactivo conocido como Tiberium, el cual se está extendiendo por el planeta, contaminando todo el ecosistema.

Pocos son los detalles técnicos que conocemos. No obstante, a parte de mostrar un acabado gráfico espléndido, se incluirán novedades como la posibilidad de personalizar nuestro ejército combinando tropas, las nuevas bases móviles que dotarán a las batallas de mayor versatilidad y numerosas novedades en el modo multijugador. Todos los amantes de la estrategia en tiempo real están de enhorabuena, aunque tendremos que esperar al próximo año para disfrutarlo.
~ *Antonio Soto*~





SE INCLUIRÁN NOVEDADES COMO LA POSIBILIDAD DE PERSONALI-ZAR NUESTRO EJÉRCITO COMBINANDO TROPAS

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

genero | estrategia desarrollador | Westwood Studios distribuidor | Electronic Arts plataforma | PC



METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

Konami, de la mano del gran Hideo Kojima creador de la saga MGS, reveló nuevos detalles relativos a Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots previsto para PlayStation 3. Hideo Kojima explicó cómo se modeló la cara de Snake, que en ésta nueva entrega, muestra un aspecto más envejecido, inspirándose en el antiguo actor Lee Van Cleef, especialmente para su bigote.

Hideo Kojima ha cuidado hasta el más pequeño detalle en esta nueva entrega. El creador confirma que la barba de Snake crecerá a medida que el juego avance, y que será incluso posible afeitarla. Esta idea se elaboró durante el desarrollo de Metal Gear Solid 2 pero que no se llevó a cabo debido a las capacidades limitadas de PS2. Así mismo la cara de Snake envejecerá a lo largo de la aventura y evolucionará según las situaciones a la que se exponga. La acción del juego también se verá afectada por el cansancio de nuestro castigado Snake, ya que a pesar de ser todo un héroe, los años pasan, y él no es una excepción. ~Ernesto Gámez~

genero | accion
desarrollador | Konami
distribuidor | Konami
plataforma | PS3



HEAVENLY SWORD

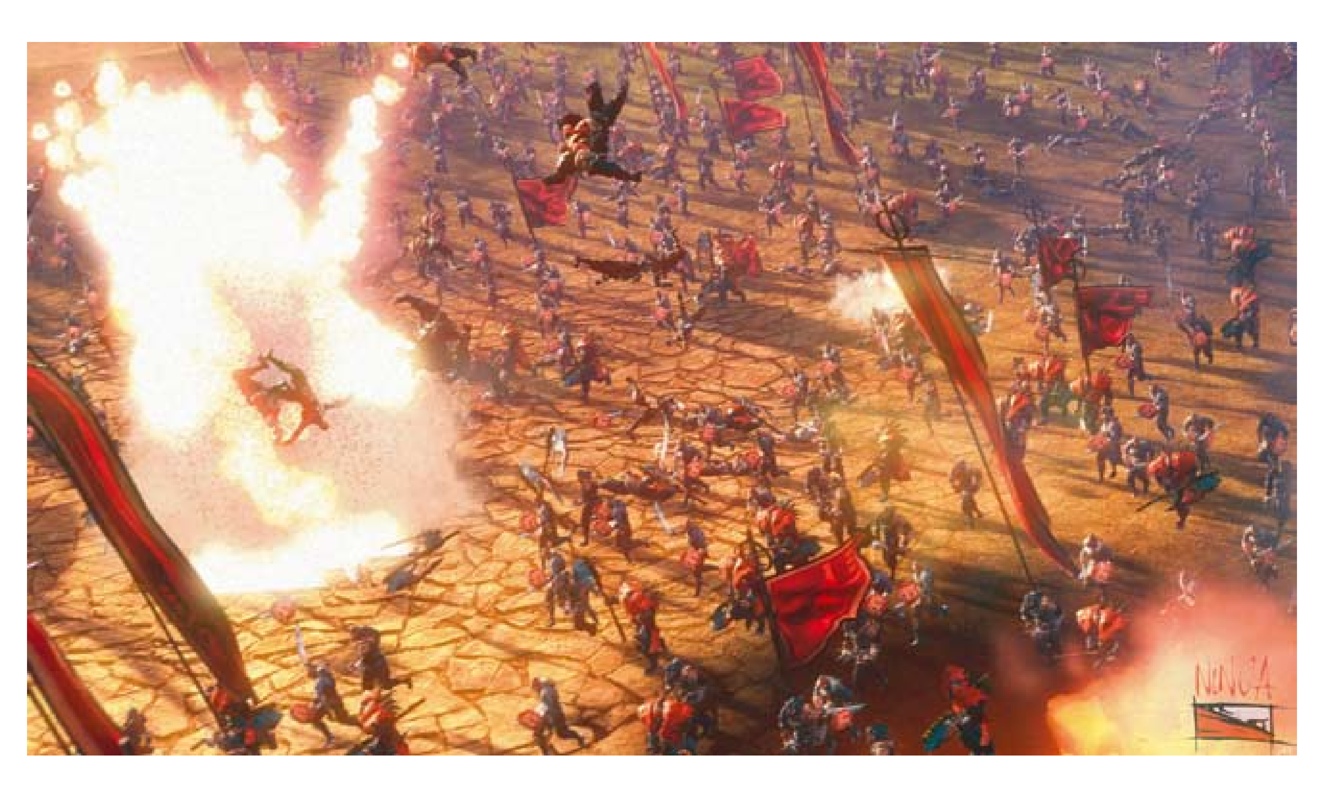
La nueva generación de PlayStation ya está aquí y nos deja ver cosas tan magníficas como ésta. Heavenly Sword es un juego de acción aún envuelto en un suculento misterio. Lo poco que hemos podido ver es una arena donde unos 40 enemigos intentarán hacernos pedacitos… No saben con quien se meten.

Gráficamente está a la altura de lo que se espera de la nueva generación con: unos efectos de iluminación en tiempo real, motion blur, HDR o normal mapping, con unos personajes muy detallados y animados y con un movimiento de sus ropas o cabellos acorde a su desplazamiento.

Cuando el arrasar enemigos se convierte en arte es cuando nuestra guerrera se pone manos a la obra. Invita a no parar de realizar combos y a seguir aniquilando enemigos con sus gráciles coreografías de golpes, cosa que no las aísla de ser brutales. La protagonista retorcerá cuellos, zarandeará a enemigos prisioneros de sus cadenas o cortará a algunos literalmente por la mitad.

La física es uno de los puntos que más destaca ya que es interactivo con el entorno. Podremos mover y lanzar objetos. Los enemigos utilizan física Ragdoll al caer al suelo, así que podremos pisarlos y desplazarlos a nuestro antojo. ~Daniel Mora~

genero | accion
desarrollador | Ninja Theory
distribuidor | Sony Computer Entertainment
plataforma | PS3



PEGI | todos los publicos
desarrollador | Nintendo
distribuidor | Nintendo
plataforma | Nintendo DS
web | http://mario.nintendo.com



Ante el título de New Super Mario uno puede pensar: ¿new? ¿qué tiene de New un Mario en 2D? Pues mucho, y de mucha calidad. Estamos ante una nueva entrega de la que posiblemente sea la saga más popular de la historia del videojuego, que recupera el estilo que la hizo famosa: escenarios planos con scroll lateral, plataformas, saltos y tortugas por doquier. Pese a que el movimiento se realiza en 2D, los gráficos son tridimensionales, por lo que todos los personajes en pantalla gozan de unas animaciones más realistas y un mayor nivel de detalle.





Mario es ahora capaz de convertirse en un gigante apto para destrozar el escenario y patear el culo a todos los enemigos que se pongan por delante gracias al Mega-Champiñón; también tiene la habilidad de empequeñecer al usar un Mini-Champiñón y así colarse por los más estrechos pasadizos, o esconderse dentro de una cáscara de Koopa azul para protegerse de los enemigos. El fontanero ha aprendido nuevas técnicas para enfrentarse a Bowser Jr. y está más que dispuesto a demostrarlo en sus nuevas aventuras para Nintendo DS.





PEGI | accion
desarrollador | Capcom
distribuidor | Capcom
plataforma | Xbox 360
web | www.capcom.co.jp/lostplanet

LOST PLANET: EXTREME CONDITION

Keiji Inafune, productor de juegos como Onimusha y Dead Rising, también lo es de Lost Planet. Capcom, el responsable de este increíble título, asegura que será el primer juego que aproveche la consola para ofrecernos un gran juego de calidad. El juego nos llevará a un mundo de ciencia ficción donde el clima frío será nuestro hábitat.

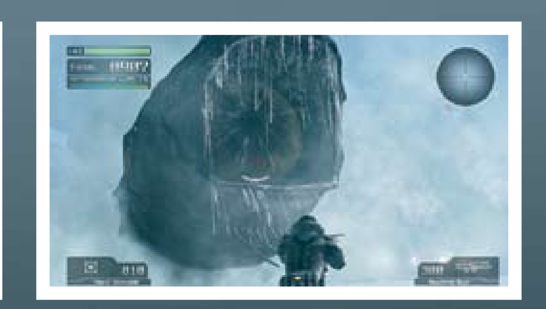
Wayne, nuestro protagonista, tendrá un parecido en la realidad con Byung Hun de la compañía Fantom. Wayne, a causa de la amnesia, no podrá recordar nada tan sólo: la muerte de su padre a manos de un Akrid y su instintivo poder para la lucha. Dispondremos de 12 misiones singleplayer para disfrutar y otras 16 en modo multijugador.

El 6 mayo pudimos disfrutar de la demo jugable. De ella resaltamos: los efectos climáticos insuperables, las luchas realmente difíciles y las partículas flotantes debido a las explosiones de objetos o misiles que nos dejaron boquiabiertos. ¡¡Prepárate!! ¡Que viene un frente frío!

~Javier Mora~











genero | deportivo
desarrollador | Konami
distribuidor | Konami

PRO EVOLUTION SOCCER 6



SIGUE DISFRUTANDO A GOLPE DE BALÓN CON PES 6

Otoño de 2006, Konami vuelve a sorprendernos con un lanzamiento PES. Estoy hablando de la sexta entrega de uno de los juegos más significativos de fútbol dentro de un reñido campo. No habrá jugador que se quede: sin meter goles, sin correr tras el balón o/y hacer alguna que otra croqueta.

El juego incluye: más equipos licenciados con clubs adicionales, desafíos internacionales con un generador de partidos y unas habilidades futbolísticas mejoradas para ofrecer un aspecto más real en el campo.

Pro Evolution Soccer 6 es un juego donde los gráficos básicamente no han sido tocados, aunque, sí en la física del viento con tal de aportar más realismo en los jugadores. Donde se han empleado a fondo es en completar el juego tácticamente y con nuevos equipos. Los pequeños detalles, como el recoge-pelotas, son los que llevarán a este PES 6 más allá.

~Javier Mora~





RED STEEL

La nueva plataforma de Nintendo Wii se ha propuesto revolucionar el mercado del videojuego con su primer shooter: Red Steel. Red Steel, un innovador título desarrollado por UbiSoft que será lanzado al mercado junto con la máquina.

La manera más llamativo de Red Steef es sin duda, la manera de jugar gracias al WiiMando. Con una mano apuntaremos como si fuera la propia pistola la que estamos empuñando y con la otra mano recargaremos el arma con un rápido movimiento. En el caso de la katana, daremos sablazos hasta que los brazos no nos respondan, mientras, con la otra mano bloquearemos los ataques enemigos. Es una combinación de fuerza y precisión que requerirá algún tiempo de práctica. El juego promete y por lo que hemos podido ver: el tratamiento de la luz es excelente, las texturas son buenas, las expresiones de los personajes logradas... y de hecho es el único título de Wii, que por ahora, se sirve de personajes realistas.

Son muchos los secretos que todavía esconde el juego, como por ejemplo, que podamos escuchar el chasquido de la Katana al chocar con otra espada en el propio mando. ~Dani Mora~



genero | accion
desarrollador | Ubisoft
distribuidor | Ubisoft
plataforma | Wii





SUPREME COMMANDER

genero | estrategia
desarrollador | Gas Powered Games
distribuidor | THQ
plataforma | PC



A principios del año 2007 llegará al mercado Supreme Commander, obra de los desarrolladores de Total Annihilation y Dungeon Siege. En el pasado E3 Chris Taylor mostró el juego de estrategia en tiempo real que publicará THQ, demostrando que todavía tiene un hueco importante dentro de un amplio repertorio RTS.

Batallas navales, combates en tierra y en el aire. Cámara rápida con distintas perspectivas además de un sistema de suavizado en el zoom, con la posibilidad de jugar en dos monitores distintos en paralelo para visualizar en uno un revolucionario mapa de batalla en el que vemos como las unidades luchan y se desplazan.

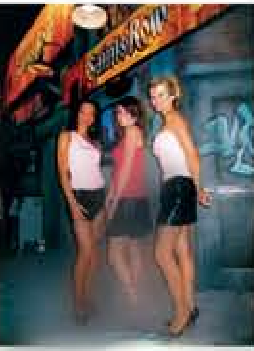
Supreme Commander contará con unos gráficos impresionantes que no tendrán desperdicio. Las batallas navales serán más que impresionantes con cañones en cubierta, destrucción de grandes navíos, escenarios que se extienden unos 65.000 kilómetros en mar abierto y tierra, además de muchas otras sorpresas que harán de Supreme Commander un soplo de aire fresco y de calidad al género. ¿Lo dejarás escapar? ~Javier Mora~





KULT EN E3 2006







Juegos y azafatas parta quitar el hipo









Los Angeles, tierra de Los Vigilantes de la Playa, de Hollywood y del E3

"DONDE EL NEGOCIO SE CONVIERTE EN DIVERSIÓN... Y LA DIVERSIÓN SE CONVIERTE EN NEGOCIO"

La industria del videojuego va mucho más allá del salón en el que cada uno de nosotros ocupa su tiempo delante de un televisor y de una consola. La industria del videojuego se compone de cientos de empresas, de miles de trabajadores y de millones de jugadores. Todos ellos, excepto algún pastor de cabras de la tundra siberiana que aún juega al **Tetris**, centran su atención y sus ilusiones en un evento de tan sólo tres días que se celebra cada año en Los Angeles, California, Estados Unidos. Estoy hablando del **E3**, el **Electronic Entertainment Expo**, el equivalente en el mundo del videojuego a las Olimpiadas, a la Expo y al Mundial de Fútbol. En definitiva: el no va más.

El **E3** 2006 se celebró del 10 al 12 de Mayo en Los Angeles Convention Center. El **E3** es con diferencia lo más grande que ocurre en el mundo del ocio digital. Buena prueba de ello son sus números: más de 50.000 metros cuadrados en los que 400 empresas presentaron una cifra superior a los 1.000 juegos. Y no estoy hablando de 1000 juegos del montón, que también los hay, estoy hablando de auténticas maravillas como **Assassins Creed**, **Halo 3**, **Metal Gear Solid 4**, **Crysis**, **The Legend of Zelda: Twilight Princess**, **Wii Sports**, **Gears of War**, **MotoGP 06** o **Spore**, entre muchos otros.

Y aunque **KULT** es una revista recién nacida, no estábamos dispuestos a perdernos semejante acontecimiento, por lo que un servidor se metió en un estrecho asiento de Boeing 777 durante 13 horas... ¡rumbo al **E3**!

LA FERIA

Como cada año, lo más atractivo e importante del **E3** sucede en los días previos a su inauguración. Son las llamadas conferencias Pre-E3, en las que varias compañías muestran sus productos e intentan centrar la atención de toda la prensa. Sony, Nintendo y Microsoft son las protagonistas de estos actos Pre-E3, especialmente este año en que se lanza definitivamente la nueva generación de consolas. **KULT** asistió a los tres eventos, cuyos detalles podréis leer en las próximas páginas.

El miércoles 12 se inauguró oficialmente la feria, con la apertura de las puertas del gigantesco L.A. Convention Center. Nada más entrar uno se da cuenta de que está ante algo serio, que no son cuatro paraditas con consolas para jugar: es algo enorme. Parece mentira que el videojuego, algo que jugamos en la habitación o en el comedor sea capaz de mover una industria tan vasta.

Distribuidas en varias galerías encontramos a las empresas de desarrollo y a las distribuidoras, que son las que manejan los dólares y montan increíbles zonas dedicadas a sus juegos. Por poner un ejemplo, en el sector de Ubisoft podíamos ver: una zona con un planeador de la segunda guerra mundial estrellado y carbonizado, árboles, alambres de espino y un par de soldados reales con toda la indumentaria de la guerra de los años 40. Y tras el avión y unos paneles se estaba presentando **Brothers in Arms: Hell's Highway**. Otro ejemplo: la zona de **Forza Motorsport 2** para Xbox 360 estaba "decorada" con un Lamborghini Diablo, un Ferrari Maranello y un par de mozas ondeando una bandera de salida. Los que acudiesen a la galería Petree a ver el nuevo **Conan: Hyborian Adventures**, podían emular a Arnold Schwarzenegger en su papel del héroe bárbaro sentándose en un espectacular trono, empuñando una gigantesca espada y siendo custodiado por dos concubinas que ponían "bárbaro" a más de uno.

Uno se siente perdido entre tanta maravilla... y no me refiero a las azafatas... me refiero a pasear entre los juegos del más gran calibre. Imaginaos la confusión que se siente al tener que decidir qué visitar: ¿**Spore**?, ¿**Splinter Cell Double Agent**?, ¿La Wii?... Es como estar ante una mesa llena de platos deliciosos.

LAS CONFERENCIAS PRE-E3

8 DE MAYO/ CONFERENCIA SONY

Sony fue la primera de las tres grandes en mostrar sus cartas en este **E3**. Aunque PSP tuvo su hueco, el protagonismo fue para Playstation 3.

KULT asistió al evento organizado por Sony en los Sony Pictures Studios de Los Angeles. La cita empezó en uno de los patios interiores de los estudios, donde se había montado un catering con "alta cuisine" típica de California: hamburguesas con queso, nachos y un extenso surtido de fritos, condimentado todo ello con salsas de todos los colores. Mientras los asistentes aguantaban la hamburguesa con una mano, utilizaban la otra para conectar su PSP a la red inalámbrica montada por Sony para distribuir videos, fondos de pantalla, información y demos.

A las 4:20 pm se abrieron las puertas del estudio donde se celebraba la conferencia, empezó una sucia guerra de reporteros por los mejores asientos... ¡Y **KULT** consiguió un sitio en la primerísima fila!

LA CONFERENCIA

Kaz Hirai, Presidente y CEO de Sony Computer Entertainment America, fue el primero en aparecer, hablando desde un primer momento de la nueva apuesta de Sony: Playstation 3. Según Hirai, esta consola no basará su éxito sólo en la potencia técnica, el auténtico poder está en manos de los desarrolladores y de los consumidores, que buscarán nuevas experiencias de juego. Sony sabe que domina el mercado y no oculta su orgullo. Según palabras de Hirai en la conferencia: "La próxima generación no empieza hasta que nosotros decimos que ha empezado".

Antes de entrar a fondo a analizar la nueva "niña bonita" de la compañía Kaz, Hiriai, hizo un repaso de la historia y de las cifras de ventas de Playstation 2, asegurando que no la abandonarán a favor de su nueva hermana y, como prueba de ello, citó a los excelentes God of War y Yakuza. PSP también fue brevemente citada y se mostró un anuncio en el que pudimos ver algunos de los nuevos títulos: **Killzone**, **Bboy**, **LocoRoco**, **Syphon Filter: Dark Mirror**, **World Tour Soccer 2**, **Talkman**, **Gangs of New York** y unas curiosas guías interactivas de viajes. Se anunció, también, la nueva gama Greatest Hits para América, que se inaugurará en los próximos meses con: **Ape Escape**, **ATV Offroad**, **Hot Shot Golf** y **Twisted Metal**. Por último, comentaron algunos de los accesorios de PSP para los próximos meses como la cámara o el GPS, aunque no se dieron detalles.

LA PROTAGONISTA: PLAYSTATION 3

Hirai empezó dando unos cuantos números y características técnicas de Playstation 3: Procesador Cell, discos Blu-Ray, Bluetooth, WiFi, Ethernet, Sonido Envolvente, mando inalámbrico, Disco duro integrado de serie y una alta conectividad con PSP a través de red, USB y Memory Stick. Ante las dudas del mercado sobre el formato Blu-Ray, Hirai ha comentado que: cuando se lanzó Playstation 2 con soporte para discos DVD casi el 80% de los juegos se publicaban en CD y, ahora el 98% son DVD.

En cuanto a fechas se confirmó que se lanzará en todo el mundo el próximo Noviembre, aunque a día de hoy Sony ya ha mandado más de 10.000 kits de desarrollo a 208 compañías.

LOS JUEGOS

En el escenario, Hirai fue sustituido por Phil Harrison, Presidente de los Estudios Mundiales de Sony. Tras una breve introducción, Harrison presentó a Kazunori Yamauchi, creador de la saga **Gran Turismo**, que mostró una versión del juego adaptada a la alta resolución llamada: **Gran Turismo HD**. El juego se mostró en pantalla a una resolución de 1920 x 1080, haciendo gala de una definición alucinante. Los tiempos de carga son mínimos, entre 10 y 15 segundos por circuito, el sonido y el efecto de vibración junto con la sensación de velocidad son brutales. Aunque gráficamente se le podría pedir bastante más, quedó claro que se trataba de una demostración de la posibilidad de PS3 de trabajar a altísimas resoluciones. El primer Gran Turismo para PS3 se pondrá a la venta poco después del lanzamiento de la consola en Noviembre.

Acto seguido llegó una de las curiosidades inesperadas de la noche. El creador del **Eye Toy** presentó una cámara para Playstation 3 que enfocaba un tablero de juego real (sí, real, de los que se ponen sobre la mesa) donde los jugadores colocan cartas. La cámara reconoce las cartas y en pantalla vemos como de cada una surgen: dragones, hechizos y guerreros y se enzarzan en combate. ¡Una auténtica virguería!

De vuelta al escenario, Harrison habló sobre las posibilidades online de Playstation 3, con un servicio totalmente gratuito,



El Stand de Microsoft tenía un diseño espectacular y funcional

Peter Molyneux ya tiene su KULT

Peter Moore muestra su tatuaje de GTA4

¡Cliff Bleszinski, Diseñador Jefe de Epic Games también quería una KULT!

excepto a la hora de comprar descargas para los juegos. Este es un punto diferencial respecto al servicio Live de Microsoft, que cuenta con una mayor experiencia pero sigue siendo de pago. Se mostró el interfaz de la tienda online para un juego (**Warhawk**), en la que se podían comprar: aviones, niveles y demás contenidos extra. Pero donde más destacó este servicio de venta online fue con la aparición uno de los títulos más populares de Playstation 2: **Singstar** que, en la versión de PS3, contará con una tienda donde los jugadores podrán adquirir nuevas canciones y álbumes de sus artistas favoritos para poder usarlos en sus karaokes caseros.

El siguiente juego presentado fue: **Genji 2** que, aunque parece divertido, cuenta con un apartado gráfico más digno de PS2 que de PS3. El que sí impresionó al público fue **Heavenly Sword**, con un aspecto técnico increíble y una jugabilidad tremenda: velocidad, cantidad de enemigos, escenarios interactivos, violencia, humor... Una de las estrellas de la conferencia.

Otros juegos que se mostraron en pantalla durante unos segundos, sin más explicaciones, fueron: **Lair**, **Getaway**, **Afrika**, **Everybody's Golf**, **Monster Kingdom**, **Assassins Creed**, **Gundam**, **Codearms Assault**, **Ridge Racer 7**, **Brothers in Arms**, **Tekken 6**, **Sonic the Hedgehog**, **Virtua Tennis 3**, **Virtua Fighter 5**, **Strangehold**, **Fatal Inertia**, **Bladeturn**, **Armored Core**, **Metal Gear Solid 4**, **Final Fantasy XIII**.
Y dos en exclusiva para el **E3: Eight Days** y **Naughty Dog**.

Ted Price de Insomniac Games fue el encargado **Resistance: Fall of Men**, un shooter ambientado en unos alternativos años 50, en un mundo donde no ha ocurrido la 2a Guerra Mundial porque una raza extraterrestre ha invadido la Tierra. Gran Bretaña es el último reducto de la humanidad, y allí se libran las batallas más cruentas. El juego recuerda a **Killzone** y a **Black**. Acción a tope y partidas online de hasta 32 jugadores.

El siguiente en ocupar el escenario fue Larry Prohst, Jefe de EA, que presentó la versión 07 de **NBA Live** comparándolo en la pantalla con la versión 06. El cambio salta a la vista: personajes muchos más detallados y movimientos en 360 o en vez de en las 8 direcciones de siempre.
Lo más impresionante de todo lo presentado por **EA** fue una versión digital del jugador de golf Tiger Woods, renderizada en tiempo real por la consola, que sólo merece un calificativo: increíble. Podría perfectamente pasar por un vídeo real, con un nivel de detalle y unas animaciones faciales muy cercanas a la perfección. La próxima generación de videojuegos empieza a quedar patente.

Ken Kutaragi, Presidente y CEO de Sony Computer Entertainment, presentó la "sorpresa" del evento: el nuevo mando de Playstation 3. Aparentemente es el mismo diseño de Playstation 2, pero la tecnología que lleva es mucho más avanzada. Además de ser inalámbrico está equipado con un sistema de detección de movimiento, al estilo del mando de Wii, aunque, con algunas diferencias conceptuales. El mando puede detectar movimientos en 6 ejes y se demostró como funciona moviendo un pato de goma en el agua (¡Dichosos patitos!) y con el juego **Warhawk**, donde su creador dejó patente la utilidad del mando y sus escasas habilidades como piloto de avión.

Por último se anunció (¡por fin!) los precios oficiales de venta de Playstation 3: la versión con Disco Duro de 20 Gb valdrá: 59.800 yenes en Japón, 499 dólares en América y 499 euros en Europa. La versión de 60 Gb tendrá un precio mayor: 599 dólares en América, 599 euros en Europa y un precio abierto en Japón (dependerá de los vendedores). Estos precios dieron por cerrada la conferencia tras la que se dio la oportunidad a los periodistas de probarla. La lucha por hacerse con un mando fue sangrienta y cruel.

9 DE MAYO/ PRESENTACIÓN MICROSOFT

Microsoft, el gigante del software, es la compañía más novata en el mundo de las consolas, pero como buen gigante pisa fuerte, muy fuerte. La compañía de Redmond ha consolidado este año su apuesta por la nueva generación de juegos en el **E3**.

Microsoft organizó un espectacular evento en el Teatro Chino de Hollywood, en Los Angeles. En el escenario, junto a una gigantesca pantalla, se encontraba la tarima con un fondo en el que se podían ver 10 Xbox 360 con distintas carcasas de colores.

Nada de entremeses. La presentación empezó con uno de los platos fuertes: **Gears of War**. JeffyB, desarrollador del título, jugó un nivel a modo de demostración. Puedo atestiguar que el juego en movimiento es increíble, con una acción brutal y unos gráficos muy cercanos a la infografía. El público, parecía pensar igual que yo y, lanzó una atronadora ovación tras la demo.

Peter Moore fue el siguiente en aparecer y tras un repaso a las ventas de Xbox 360, ya alcanzan los 5 millones de unidades, dio unas pinceladas al estado actual de Xbox Live, con una previsión de más de 6 millones de usuarios para dentro de un año y un buen panorama de juegos Xbox Arcade.

XBOX ARCADE

Un vídeo ha mostrado los próximos títulos para descargar por Live en modalidad Arcade, entre los que se encuentran algunos tan míticos como: **Pacman**, **Contra** (¡si! ¡Contra!), **Frogger**, **Galaga**, **Sonic the Hedgehog**, **Street Fighter II**, **Ultra Mortal Kombat 3**... Microsoft ha conseguido para los próximos meses los catálogos de clásicos de: Namco, Konami, Midway y Sega. Como sorpresa para Xbox Live Arcade, Moore mostró una versión especialmente diseñada de **Lumines**, con un videoclip de Madonna de fondo, que estará disponible en breve.

EL CATÁLOGO DE JUEGOS SE AMPLIA

La cantidad de juegos en desarrollo mostrada fue ingente: **Lost Planet**, **Table Tennis**, **Brothers in Arms**, **Mass Efect**, **NHL 2K7**, **Fear**, **Too Human**, **Viva Piñata**, **MotoGP 06**, **La Batalla por la Tierra Media 2**, **Sonic the Hedgehog**, **Madden NFL 07**, **Saints Row**, **Strangehold**, **Enchanted Arms**, **Test Drive Unlimited**, **Dead Rising**, **Dance Revolution Universe**, **Prey**, **Superman Returns**, **NBA 2K7**, **Crackdown**, **Ninety-nine Nigths**... y alguna que otra sorpresa como el anuncio de versiónes para Xbox 360 de **Pro Evolution Soccer 6** y **Grand Theft Auto 4**, aunque no pudimos ver nada de estos últimos.

Tras este atracón de juegos llegó la sorpresa que muchos deseábamos pero pocos sospechaban: la pantalla mostró un trailer de **Fable 2**. No hubo escenas In-game, pero, a mi me dejó con los pelos de punta. Parece que la compra de Lionhead Studios traerá buenos frutos a Microsoft. Por cierto, Peter Molyneux estaba presente en el auditorio y recibió una efusiva bienvenida del público.

Otro de los grandes anunciados fue **Forza Motorsport 2**, del que se mostraron un trailer y escenas in-game. El juego tiene un aspecto estupendo, contará con más de 300 coches, modo online hasta para 11 participantes y su lanzamiento será en Navidad.

Hironobu Sakaguchi también estaba presente en la sala para ver la presentación de los dos juegos que está desarrollando para 360: **Blue Dragon** y **Lost Odyssey**. Otros grandes de la noche fueron **Splinter Cell Double Agent**, con un aspecto gráfico genial y **Viva Piñata**: original y colorido a más no poder.

Pero el protagonismo del show se lo llevó, sin lugar a dudas, el vídeo final: **Halo 3**. Con el motor del juego se renderizó una impresionante escena en la que el jefe maestro observa como una nave del Covenant cruza el cielo y se posa sobre un cráter, del que emerge un mecanismo gigantesco. Impresionante, Halo siempre es impresionante.

ACCESORIOS

Peter Moore presentó 3 nuevos accesorios para Xbox 360: un headset inalámbrico, la Xbox Live Vision Camera y un volante inalámbrico para los juegos de conducción: la Wireless Racing Wheel. No se mostró ningún juego que sacase demasiado jugo de la cámara, pero se comentó que al jugar al poker online podremos ver las caras de nuestros oponentes para poder intentar adivinar si mienten o no.

El accesorio más importante mostrado fue el lector externo de HD-DVD, de un tamaño considerable y unas posibilidades aún mayores. Los juegos de próxima generación pronto se quedarán grandes para un DVD, y Microsoft lo sabe.

WINDOWS VISTA TAMBIÉN JUEGA

El próximo Windows de Microsoft también tuvo su pequeño espacio en la presentación. En este nuevo sistema operativo se seguirá usando la librería DirectX en su versión 10. Chris Dnahue, Manager de Grupo de Juegos



Una partidita a dobles a WiiSports













Ken Kutaragi también tiene su KULT





para Windows, se echó una partidita al alucinante **Crysis** en un nivel que mostraba una batalla con extraterrestres en un portaaviones con enemigo final gigantesco incluido. **Crysis** se convertirá con toda seguridad en uno de los juegos más impactantes del 2007.

La presentación continuó con los trailers: **ShadowRun**, un curioso juego de acción que mezcla la lucha con la magia brasileña y, Alan Wake, que ya pudimos ver en el **E3** del 2005. Se mostraron escenas de otros dos títulos con muy buena pinta: **Age of Conan** y **Flight Simulator X** que hacía gala de unas montañas excelentemente renderizadas desde la cabina de una avioneta.

BILL GATES

Nunca había asistido a un **E3**, y nadie se lo imaginaba. Bill Gates, el magnate de Microsoft, apareció en escena y continuó con la conferencia, demostrando la creciente importancia de Xbox 360 y de los videojuegos para Microsoft. Gates comentó que en su casa se juega sobretodo a títulos de Xbox Live Arcade y destacó las posibilidades de la consola más allá del videojuego de última generación.

Bill Gates, como confeso amante del software, fue quien presentó un nuevo concepto: el Live Anywhere, que permite interconectar cualquier Xbox 360 con PCs que usen Windows Vista y teléfonos con Windows Mobile. Como ejemplo de esta interactividad entre plataformas se mostró como un usuario de 360 enviaba una invitación a un amigo que estaba usando el PC. El usuario de PC recibió un mensaje y al aceptar la invitación empezó una partida conjunta, uno en consola y otro en PC. Si esto se acaba aprovechando estaremos ante un nuevo horizonte de interacción entre videojuegos y plataformas. Puestos a imaginar... ¿qué tal un estratega mandando a sus aviones A-10 a destruir unos tanques desde el PC y un piloto ejecutando sus órdenes desde la Xbox 360?

Microsoft cerró la ronda de presentaciones previas al **E3** con su conferencia con una clara protagonista: Xbox 360. La consola ya tiene unos meses de vida a sus espaldas y parece que se consolida entre los consumidores y los desarrolladores. Los títulos mostrados en la presentación gozan de un aspecto robusto y espectacular. Esta vez la batalla por la supremacía de las consolas será dura, muy dura...

¡PUSH THE BUTTON!

El destino, o puede que un discjockey con una maleta demasiado pequeña, hicieron que al terminar la conferencia de Microsoft, mientras el público desalojaba el teatro, sonase la canción "Galvanize" de los Chemical Brothers... ¡Exactamente la misma canción que sonó el día anterior al terminar Sony su conferencia!

9 DE MAYO/ PRESENTACIÓN NINTENDO

Nintendo ha sido la clara protagonista de esta edición del **E3** gracias al mando de su nueva consola Wii. Para que os hagáis una idea de la importancia de este aparatito sólo comentar que estamos ante el primer mando que roba el protagonismo a la consola para la que trabaja. Hemos asistido al nacimiento del único mando con nombre propio: El Wiimando.

La anteriormente conocida como Revolution, Wii para los amigos, se mostró al público con claros ejemplos de su potencial y sus posibilidades durante la conferencia, dejando completamente a la sombra a Nintendo DS y, por supuesto, a la ya casi difunta Gamecube.

El acto empezó con Sigeru Miyamoto dirigiendo una orquestra musical virtual mediante el WiiMando, sacudiéndolo en el aire y marcando el ritmo de los instrumentos. El lema fue claro desde un principio: "no es sobre cómo se ve, sino de cómo se siente".

Nintendo optó por dar pocos datos en esta conferencia: nada de precios oficiales de venta ni fechas de lanzamiento y no se habló sobre las características técnicas de la consola ya que, posiblemente, demostrarían una enorme inferioridad tecnológica con las otras dos consolas de nueva generación. Nintendo no pretende atraer a los adictos a los gráficos ultra-realistas, y mostró su intención de integrar a nuevos usuarios al mundo de los videojuegos con esta Wii. Según se comentó, todo el mundo usa la TV y el DVD como la cosa más normal del mundo, pero, sólo unos cuantos usan la consola. Miyamoto anunció su intención de reunir a la familia alrededor del Wiimando, una familia que posiblemente se sentiría abrumada ante un mando de 14 botones.

Sobre el polémico nombre dado a su nueva consola, Wii, se defendió su innovación, su originalidad, comparándolo con nombres poco habituales en su día como: Lexus, Google o Ikea que, sin embargo, se han convertido en populares.

JUEGOS, JUEGOS Y MÁS JUEGOS

La pantalla del teatro Kodak mostró, casi sin cesar, juegos y demos de Wii, empezando por el espectacular **Super Mario Galaxy** y **Zelda: Twilight Princess**. El nuevo Mario sigue el estilo de **Super Mario 64** y **Mario Sunshine**, totalmente en 3D aunque incorporando nuevos movimientos y nuevas posibilidades que aprovechan las características del WiiMando.

Si alguien no podía faltar a esta cita, además de Mario, era Link. T**he Legend of Zelda: Twilight Princesa**, estará presente para Gamecube y Wii. La versión de ésta última tendrá características especiales como el sonido coordinado entre el televisor y el mando. Por ejemplo, al utilizar el mando para disparar una flecha escucharemos el chasquido del arco en el mando y el impacto del disparo en el televisor. Aunque no se dieron fechas de lanzamiento concretas se afirmó que **Zelda: Twilight Princesa**, será un título que acompañará a Wii en su lanzamiento.

Otros juegos que se mostraron fueron: **Dragon Ball Z Sparking 2**, **Disaster**, **Fire Emblem**, **Spongebob Squarepants**, **SD Gundam**, **Sengoku Action**, **Excite Truck**, **Red Steel**, **Rayman**, **Sonic Wild Fire**, **Project Hammer** y **Madden NFL 07**, **Tony Hawk Downhill Jam** y **Final Fantasy Crystal Chronicles**.

Hablando de algunas de las funcionalidades de Wii, Satoru Iwata, Presidente de Nintendo, comentó que los tiempos de carga serán mínimos y presentó WiiConnect 24. ¿Qué es WiiConnect 24? Básicamente podríamos resumirlo diciendo que la nueva consola de Nintendo nunca duerme. Cuando la apagamos, el sistema sigue conectado a Internet y podemos recibir cualquier mensaje u objeto de un juego que nos manden nuestros amigos y/o conocidos, o mantener nuestra presencia en algún juego online persistente como **Animal Crossing**.

Y para finalizar el show llegó la demostración más sorprendente: **WiiSports**, un pack que reúne un juego de Tenis, uno de Golf y otro de Baseball, y que utiliza al 100% las posibilidades del WiiMando. Shigeru Miyamoto eligió a un afortunado asistente del público para ser el primero en probar la consola, jugando un partido a dobles con él e Iwata, cada uno con su mando y situados en el escenario como si de un campo de Tenis se tratase. Lo que habíamos visto en vídeos sobre el mando no era exagerado, los personajes se mueven, golpean la pelota con fuerza siguiendo el brazo del jugador, convirtiendo un simple partido de tenis en una actividad frenética y divertida, diferente a todo lo visto hasta ahora. No es suficiente con apuntar el mando con precisión: si queremos un smash potente hay que mover fuerte el Wiimando.

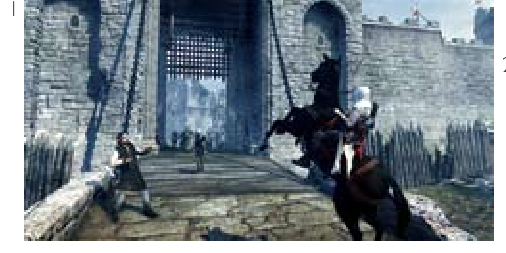
DS, LA NIÑA MIMADA DE NINTENDO

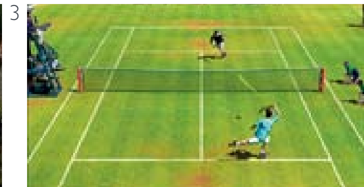
George Harrison, Director de Marketing de Nintendo America tomó el escenario y habló sobre la portátil de la compañía: DS y su rediseño Lite. Tras dar cifras de ventas oficiales (16 millones de unidades en todo el mundo) y comparativas con el éxito de PSP, Harrison comentó el tremendo éxito de **Nintendogs** y los títulos de la saga **Brain**.

Algunos de los nuevos juegos mostrados para Nintendo DS fueron el fantástico **New Super Mario**, **Pokemon Mystery Dungeon**, que aparecerá en América en septiembre, Yo**shi Island 2**, **Diddy Kong Racing**, **Starfox DS**, **Zelda Phantom Hourglass**, **Elite Beat Agents** y **Mario Vs DK**. Antes de fin de año estarán disponibles más de 100 juegos para la pequeña consola.

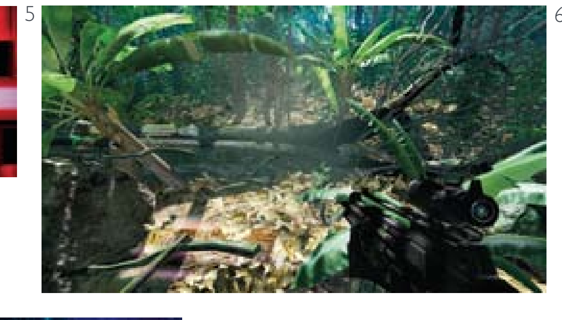
El concepto Wii ha demostrado que Nintendo no tiene miedo al riesgo. En la conferencia se confirmó, lo que todo el mundo sabía, que Nintendo no sigue la guerra tecnológica de Microsoft y de Sony y que se dedica a buscar nuevas formas de entretenimiento... y parece que las ha encontrado.

Arnau Sans

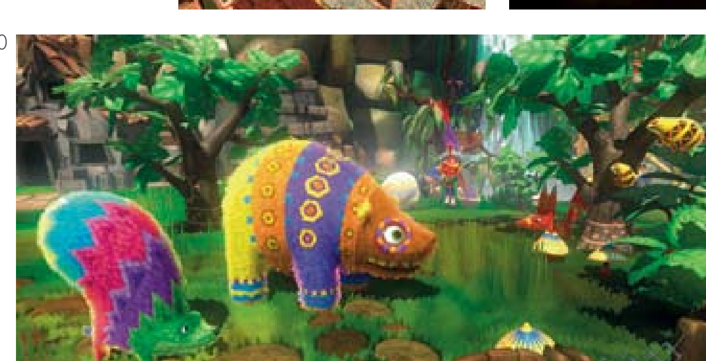


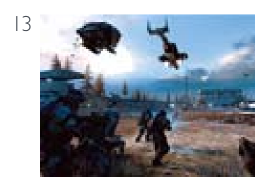


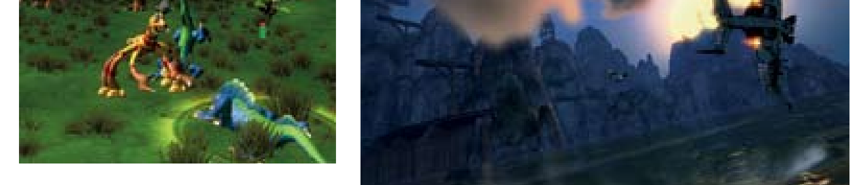
1- Assassins Creed
2 - Brothers in Arms: Hell's Highway
3 - Virtua Tennis 3
4 - Mass Effect
5 - Crysis









6 - Forza Motorsport 2
7 - Super Mario Galaxy
8 - Halo 3
9 - Caesar IV
10 - Viva Pinata
11 - Gears of War
12 - Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
13 - Battlefield 2142
14 - Shadowrun
15 - Spore
16 - Warhawk

JUEGAZOS VISTOS EN EL E3

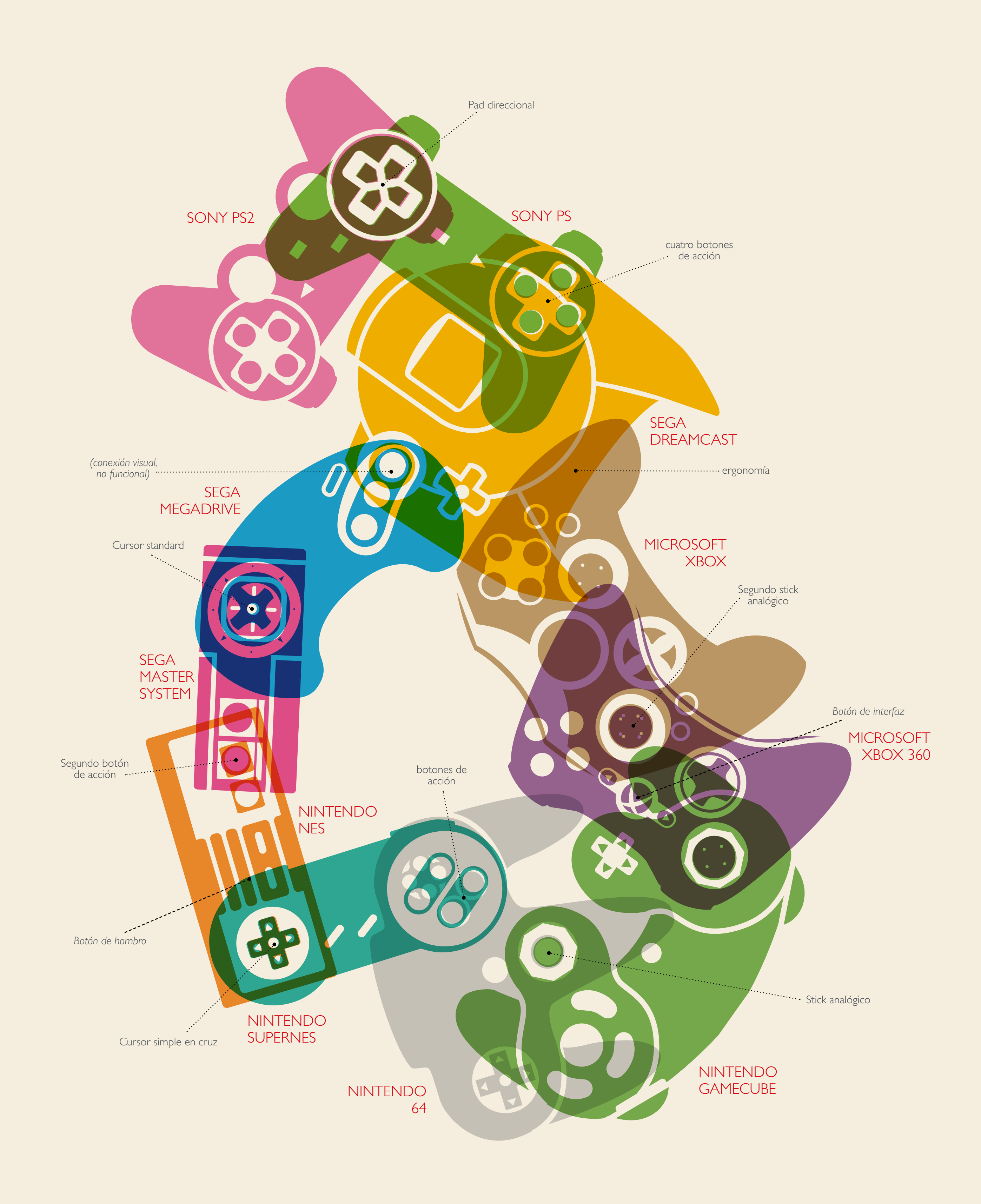
1977 - 2006

LA_HISTORIA_DE LOS_MANDOS

En la eterna guerra de las consolas hay un campo de batalla que vuelve a cobrar importancia: los mandos. Ahora que Nintendo y Sony han presentado sus innovadores sistemas de control para la próxima generación, es el momento perfecto para echar la vista atrás y ver los "cacharrines" que han comunicado a humanos y a máquinas durante 30 años.

A día de hoy parece poco inteligente pensar en un mando de consola con menos de media docena de botones, sin un par de pads analógicos y vibración integrada. Parece lo mínimo, ¿verdad? La realidad es que hubo un tiempo muy, muy remoto, en el que los mandos tenían una palanca y un botón. Nada más.

Arnau Sans

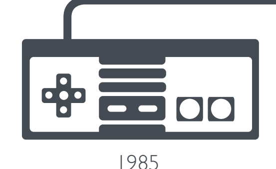


* radiografía de conexiones visuales/funcionales entre los mandos

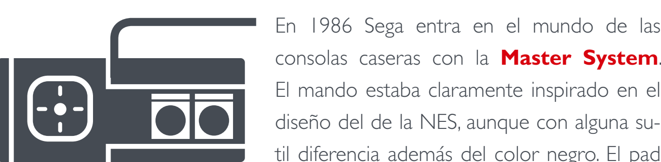

1977

Una de las primeras consolas realmente populares, la **Atari 2600**, se puso a la venta en 1977 bajo el nombre de Atari Video Computer System. Los dos mandos que se vendían junto con el sistema fueron los primeros de la historia de las consolas caseras en incorporar un control tipo joystick acompañado por un gran botón rojo. La palanca digital detectaba 8 direcciones y tenía un tamaño considerable para ser manejado con toda la mano. Estos mandos se siguieron vendiendo hasta, nada más y nada menos, 1991, cuando se retiraron definitivamente del mercado. Actualmente, en Estados Unidos y Asia, existen versiones actualizadas de la Atari 2600, aunque, ya no usan su arcaica tecnología. La sucesora de esta consola, la Atari 5200, introdujo un mando con palanca analógica que no triunfó, ya que al soltarla no se centraba y era difícil detener el movimiento con precisión, por lo que la idea se desechó completamente.

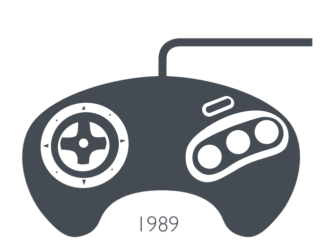
En 1982 Nintendo lanza su mítica "maquinita" **Game & Watch**, Donkey Kong. Mario, que debutaba en el mundo de los videojuegos con este título, debía moverse en dos dimensiones: vertical y horizontal, por lo que del departamento de ingeniería de Nintendo surgió uno de los inventos más importantes del siglo XX: el pad direccional. Algo tan simple como una cruz, con la que lo usuarios podían indicar una dirección, cambió completamente la forma de manejar los videojuegos. La sentencia de muerte de las palancas gigantes estaba escrita.


1985

Cuando en 1985 se lanzó al mercado la **Nintendo Entertainment System, NES** para los amigos, su mando se convirtió en el primero de las consolas caseras en usar un pad direccional y, por lo tanto, pasó a convertirse también en el primer mando "a dos manos" de la historia. Además de la cruceta direccional, el mando de la NES añadía un segundo botón, un "Select" y un "Start". Los bordes duros del mando y la mala calidad del plástico de la cruceta, combinados con las maratonianas sesiones de juego de los niños de los 80, causaron más de una herida en los dedos, también conocida como "Nintendonitis"; pese a ello este mando se mantiene como uno de los más importantes de la historia, y buena prueba de ello es que los actuales siguen usando varios de sus conceptos.

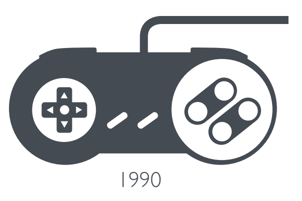

1986

En 1986 Sega entra en el mundo de las consolas caseras con la **Master System**. El mando estaba claramente inspirado en el diseño del de la NES, aunque con alguna sutil diferencia además del color negro. El pad direccional no tenía forma de cruz. Nintendo había patentado su idea, por lo que la competencia optó por usar el mismo sistema con distinto aspecto. Incomprensiblemente, Sega decidió no poner el botón de "Pause" en el mando, sino en la propia consola, con lo que cada vez que uno tenía que detener el juego tenía que levantarse. No es de extrañar que esta genialidad naciese y muriese con la Master System.

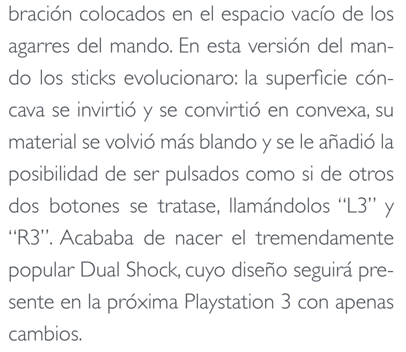

1989

La evolución lógica de la Master System llegó en 1989, y su nombre fue **Megadrive** (Genesis en América y en Asia). Podríamos decir que la ergonomía en el mundo de los mandos de consola llegó con ésta Megadrive puesto que sustituía las incómodas líneas rectas por un diseño redondeado y suave. El pad direccional evoluciona hacia una cruceta, aunque mantiene el fondo redondo para evitar problemas con la patente de Nintendo. Corrigiendo el error de su antecesora, el botón de "Start" se coloca en el mando, además de añadir un tercer botón de acción junto a los dos ya existentes. Sega lanzó un segundo mando para Megadrive tras la aparición de Super Nintendo. Este nuevo mando duplicaba los botones de acción del primero, sumando un total de 6. El cambio se debió a la aparición de juegos más complejos con necesidad de más de 3 botones, especialmente los de lucha tan de moda en esos años. Desgraciadamente el nuevo diseño llegó demasiado tarde en la vida de la Megadrive, por lo que su éxito fue menor de lo esperado. Sega decidió usar prácticamente el mismo mando de 6 botones para su siguiente consola, la Saturn, y posiblemente acertó puesto que a día de hoy se sigue considerando uno de los mejores mandos fabricados para juegos de lucha.

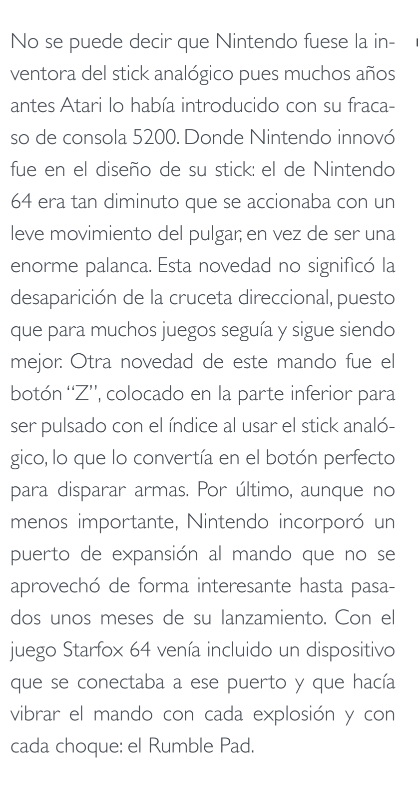
(...) uno de los inventos más importantes del siglo XX: el pad direccional. Algo tan simple como una cruz, con la que lo usuarios podían indicar una dirección (...)


1990

Nintendo puso a la venta su **Super Nintendo** en 1990 y, como no podía ser de otro modo, volvía a innovar en el campo de los mandos. Además de un diseño más ergonómico y armonioso que el de NES, el mando de SNES incluía cuatro botones de acción organizados en forma de rombo. Las novedades jugosas de este mando tenían dos nombres propios: "L" y "R", los botones de hombro en la parte superior que se accionaban con el dedo índice. Este sabio invento evitaba que el pulgar derecho se volviera completamente loco buscando que botón pulsar, además de permitir combinar uno o dos botones de hombro con cualquiera de los otros cuatro.
De nuevo Nintendo establecía un estándar: el número de botones del frontal (4), su disposición en rombo y los botones de hombro se convirtieron en todo un referente que aún podemos ver en las consolas actuales y futuras.


1995

A principios de los 90, Sony y Nintendo trabajaron juntas en un proyecto para equipar a la Super Nintendo con un lector de CDs. Por alguna razón Nintendo canceló el proyecto repentinamente, por lo que Sony decidió seguir adelante con sus ideas y acabó creando una consola revolucionaria: la **Playstation**. Al diseñar el mando de su nueva consola, Sony se inspiró en el de Super Nintendo: la misma disposición de los botones, pad direccional tipo cruz (aunque evitando infringir la patente), un "Select", un "Start" y botones de hombro. Los botones de hombro pasaron de dos a cuatro: "L1" y "L2" para los dedos índice y corazón de la mano izquierda, "R1" y "R2" para sus homólogos de la derecha.
El mando de Playstation contaba con un diseño ergonómico muy bueno: con los dos lados inferiores alargados que permitían aguantarlo entre las manos durante horas sin incomodidades.


1999

Pero la historia de Sony "inspirándose" en los diseños de Nintendo para su Playstation no acaban aquí. Tras el lanzamiento del revolucionario mando de Nintendo 64, Sony, también vio la necesidad de incorporar un stick analógico para los juegos en 3D, por lo que lanzaron el mando **Dual Analog**. Con tal de preservar la simetría del mando se añadieron dos sticks en vez de uno solo: uno para el pulgar izquierdo y otro para el derecho. Inicialmente muy pocos juegos aprovechaban ambos sticks, pero conforme iban apareciendo más juegos en 3D, especialmente shooters, el uso combinado se fue convirtiendo en indispensable. Dado que algunos de los juegos anteriores a este mando no eran compatibles con los controles analógicos, Sony añadió un botón "Analog" con el que el usuario podía activar o desactivar los sticks.

Pocos meses después de la puesta en circulación del Dual Analog, Sony tuvo que volver a introducir un cambio en el mando para seguir la estela de Nintendo que había introducido la vibración en el mundo de los videojuegos con su Rumble Pad. De nuevo Sony optó por la dualidad, no uno sinó dos motores de vibración colocados en el espacio vacío de los agarres del mando. En esta versión del mando los sticks evolucionaro: la superficie cóncava se invirtió y se convirtió en convexa, su material se volvió más blando y se le añadió la posibilidad de ser pulsados como si de otros dos botones se tratase, llamándolos "L3" y "R3". Acababa de nacer el tremendamente popular Dual Shock, cuyo diseño seguirá presente en la próxima Playstation 3 con apenas cambios.


2002

Nintendo siempre se ha caracterizado por su carácter innovador en el mundo de los mandos de consola, además de por su afición al secretismo para torturar a los seguidores. El mando de **Nintendo 64** fue un auténtico misterio hasta la feria Spaceworld de 1995, donde se hizo una demostración con una versión no terminada de Mario 64. Hasta entonces se comentaba, incluso, que los desarrolladores habían tenido que jugar con el mando metido en una caja de cartón para evitar miradas furtivas.


1996

No se puede decir que Nintendo fuese la inventora del stick analógico pues muchos años antes Atari lo había introducido con su fracaso de consola 5200. Donde Nintendo innovó fue en el diseño de su stick: el de Nintendo 64 era tan diminuto que se accionaba con un leve movimiento del pulgar, en vez de ser una enorme palanca. Esta novedad no significó la desaparición de la cruceta direccional, puesto que para muchos juegos seguía y sigue siendo mejor. Otra novedad de este mando fue el botón "Z", colocado en la parte inferior para ser pulsado con el índice al usar el stick analógico, lo que lo convertía en el botón perfecto para disparar armas. Por último, aunque no menos importante, Nintendo incorporó un puerto de expansión al mando que no se aprovechó de forma interesante hasta pasados unos meses de su lanzamiento. Con el juego Starfox 64 venía incluido un dispositivo que se conectaba a ese puerto y que hacía vibrar el mando con cada explosión y con cada choque: el Rumble Pad.

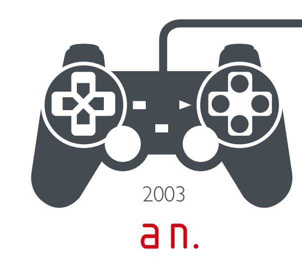
Todas estas innovaciones y complejidades alejaban el control de los no acostumbrados a jugar, pero, aún a día de hoy, muchos siguen considerándolo como el mejor mando jamás construido.

1999



La última consola de Sega, la **Dreamcast,** contaba con un mando blanco gigantesco que asustaba nada más verlo pero al que se le cogía cariño rápidamente. El tamaño del mando se debía en gran medida a la inclusión de dos puertos para Memory Card; pero no eran Memory Cards cualquiera, no. Sega se sacó de la manga uno de los inventos más curiosos de cuantos se han visto en un mando: la VMU (Virtual Memory Unit), una Memory Card con su propio procesador, pantalla LCD e incluso pad direccional y botones. La VMU podía ser conectada al mando y aportaba, además de espacio para guardar datos, aplicaciones extra en su pequeña pantalla. Al desconectarla el jugador podía llevar la VMU consigo a cualquier parte y sacar provecho de pequeñas aplicaciones y mini-juegos que los desarrolladores habían añadido a sus títulos.

El mando de la Dreamcast heredó la idea de los triggers de la Saturn, y la mejoró en gran manera. El trigger era una evolución de los botones de hombro, un gatillo analógico que permitía un rango de movimiento mucho mayor que cualquier botón, lo que daba al usuario la posibilidad de pulsarlo con mayor o menor fuerza. Esto ha sido especialmente útil para juegos de conducción donde, gracias a los triggers, podemos acelerar o frenar de forma gradual.

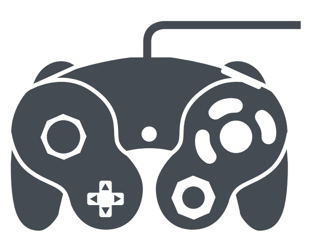


2003

a n.

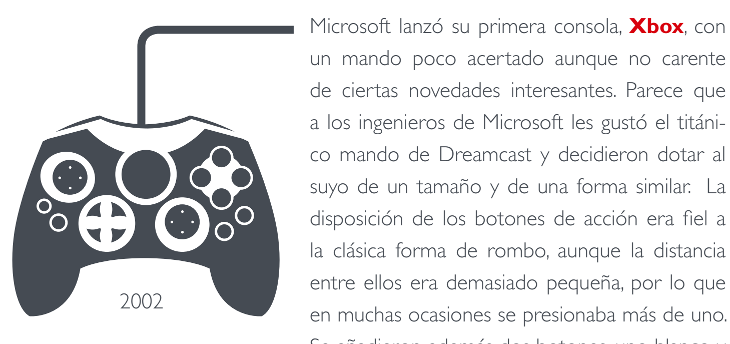
Cuando algo funciona, no lo arregles. Este parece ser el lema de Sony cuando diseña los controles de sus consolas, y el ejemplo más claro lo tenemos en el mando Dual Shock 2 para Playstation 2. El **Dual Shock 2** es prácticamente igual al Dual Shock de la primera Playstation: misma forma, mismos botones, mismos sticks... La única innovación introducida en este mando es que ahora todos los botones son analógicos en vez de digitales. Esta evolución técnica se hizo, posiblemente, para que todos los botones pudiesen actuar como triggers pero lo cierto es que dado el corto recorrido de pulsación que tienen es muy difícil saber cuanta presión se está aplicando.

Al diseñar el mando de **Gamecube**, Nintendo decidió crear algo intuitivo y simple que no confundiese a los jugadores como pasó con su bueno y complejo mando de N64. Al buscar esta simplicidad se redujo el número de botones disponibles. El botón de acción principal aumentó su tamaño y los otros tres se distribuyeron a su alrededor.



2001

Por primera vez en la historia de Nintendo también se añaden dos triggers, aunque con una pequeña novedad: al final del recorrido los triggers tienen un contacto tipo click por lo que se convierten en dos botones adicionales. Otro cambio realizado por Nintendo en este mando fue eliminar los cuatro botones de vista del mando de N64 y convertirlos en un stick analógico de ocho posiciones y un color amarillo muy vistoso. Otro elemento que desaparece del mando es el puerto de expansión; El Rumble Pad ya no es necesario puesto que la vibración viene de serie en el interior del mando.



2002

Microsoft lanzó su primera consola, **Xbox**, con un mando poco acertado aunque no carente de ciertas novedades interesantes. Parece que a los ingenieros de Microsoft les gustó el titánico mando de Dreamcast y decidieron dotar al suyo de un tamaño y de una forma similar. La disposición de los botones de acción era fiel a la clásica forma de rombo, aunque la distancia entre ellos era demasiado pequeña, por lo que en muchas ocasiones se presionaba más de uno. Se añadieron además dos botones, uno blanco y otro negro, en el extremo superior del frontal lo que, unido al tamaño del mando, hacía prácticamente imposible pulsarlos sin soltar una de las manos. Se dotó al mando de vibración y de dos excelentes triggers de largo recorrido, perfectos para acelerar coches o disparar las armas en los shooters. Microsoft optó, como Sony, por la dualidad de sticks analógicos, lo que se ha convertido en algo casi indispensable para los juegos en 3D. Una de las características más novedosas y útiles de este mando fue la inclusión de un sistema de seguridad para el cable que lo une con la consola. Si alguien tropezaba o estiraba el cable, éste no arrastraba a la consola ya que se separaba por la junta de seguridad. Puede parecer una tontería, pero muchos jugadores que corrían a coger el teléfono han salvado sus vidas gracias a este invento.

Tras unos meses en el mercado, Microsoft, puso a la venta en Japón un mando rediseñado más pequeño y, por lo tanto, más cómodo para las pequeñas manos asiáticas. Este mando, el Controller S, se popularizó rápidamente y acabó sustituyendo a su gigantesco antecesor en todo el mundo. Los botones se distribuyeron de un modo mucho más adecuado: los cuatro botones de acción se separaron unos milímetros, los botones blanco y negro se colocaron en la parte inferior (junto al stick analógico derecho), y los botones "Back" y "Start" se desplazaron al extremo inferior izquierdo.

Con la llegada de la nueva generación de consolas, Microsoft, ha optado por una evolución del popular Controller S. La evolución de los mandos de Xbox ha sido rápida, pasando de uno grande, negro e incómodo, a uno pequeño, blanco y muy confortable.
El mando de **Xbox 360** se convierte en el primer inalámbrico que viene de serie con una consola y mejora la disposición anterior de los botones: mantiene los cuatro de acción en su formación de rombo y convierte acertadamente los siempre incómodos blanco y negro en dos botones de hombro. Los botones "Back" y "Start" se han desplazado al centro, rodeando el nuevo botón central. Al pulsar este botón central el interfaz de Xbox 360 se muestra en pantalla, pudiendo cambiar de usuario y consultar datos mientras jugamos a un juego. El botón central está rodeado por cuatro luces verdes que se encienden mostrando si tenemos el mando del jugador 1, 2, 3 o 4. Esto es especialmente útil en un mando inalámbrico como éste, pues no es posible ver a que puerto está conectado el cable.



2005

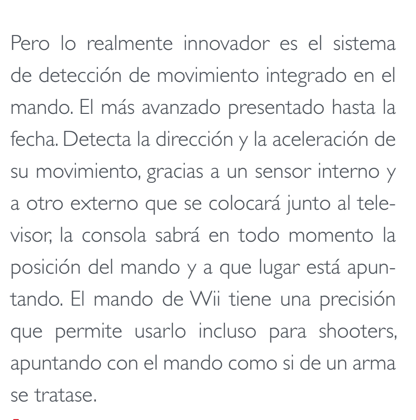
En el E3 2005 Sony mostró un modelo de mando para **Playstation 3** completamente nuevo que no gustó al público por su forma de boomerang. Por miedo a que el público no sintiese atracción por ese cambio, Sony, decidió abandonar el boomerang y un año después, hace poco más de un mes, presentó la versión definitiva. Se trata básicamente del mismo mando de Playstation 2 y por ende el mismo mando de Playstation 1, aunque con varias mejoras tecnológicas.
Por un lado, el mando es también inalámbrico, aunque podemos conectarlo por USB a la consola para recargar las pilas. Parece que la nueva generación significará el adiós a la maraña de cables delante de la consola ¡bienvenida sea pues!
La forma del mando y la disposición de los botones es casi idéntica a lo que hemos visto hasta ahora en los Dual Shock 2, con dos diferencias: los botones de hombro "L2" y "R2" adoptan un mayor recorrido convirtiéndose así en triggers, y se añade un botón central como el de Xbox 360, para acceder al interfaz. Otra similitud con el último mando de Microsoft son cuatro leds que indican a qué jugador pertenece ese control, aunque éstos están colocados en la parte superior en vez de alrededor del botón central.

La principal novedad de este mando es la inclusión de un sistema de detección de movimiento. Esto no estaba presente en el modelo del 2005; se ha añadido después de que Nintendo anunciase las características de su Wii, por lo que probablemente se trata de un "apaño" de última hora para evitar quedar fuera del mundo de los juegos sensibles. Este sistema permite detectar el movimiento del mando y la aceleración en 6 ejes. Deberemos esperar unos meses para ver aplicaciones reales de esta característica de la nueva consola de Sony.



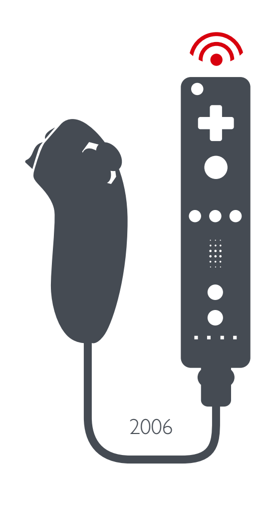
2006

(...) me aventuro a decir que el futuro pasa por mover, además de los dedos, los brazos.



Cuando Nintendo innova, innova de verdad. El mando de **Wii** ha sido el protagonista absoluto de los últimos meses en el mundo del videojuego y no es para menos pues, Nintendo, pretende cambiar por completo la forma en que jugamos con su nueva consola.

El mando de Wii es rectangular, alargado y con pocos botones. Si lo ponemos en horizontal se convierte en una renovada versión del mando de NES, con una cruceta y dos botones. Además de estos dos botones encontramos un trigger en la parte inferior, y un botón central para acceder al interfaz junto al que vemos otros dos botones: "-" y "+". En la base, también, podemos ver un conector que hará las funciones de puerto de expansión, pudiendo conectar accesorios como el mando Nunchuk que añade un stick analógico al mando principal; o el mando Classic. Otra novedad interesante de este mando es la inclusión de un altavoz integrado, que se utilizará para ambientar los juegos tal y como se demostró en el E3.



2006

Pero lo realmente innovador es el sistema de detección de movimiento integrado en el mando. El más avanzado presentado hasta la fecha. Detecta la dirección y la aceleración de su movimiento, gracias a un sensor interno y a otro externo que se colocará junto al televisor, la consola sabrá en todo momento la posición del mando y a que lugar está apuntando. El mando de Wii tiene una precisión que permite usarlo incluso para shooters, apuntando con el mando como si de un arma se tratase.

Si algo podemos deducir al hechar un vistazo a la evolución de los mandos es que, en cada generación, vemos el nacimiento de nuevos botones, nuevas tecnologías y nuevos conceptos que se integran a la visión general de lo que un mando tiene que ser. Dentro de unos años miraremos atrás y sabremos si la detección de movimiento fue el camino a seguir o una loca idea de Nintendo... Aunque, a juzgar por su historial, me aventuro a decir que el futuro pasa por mover, además de los dedos, los brazos.

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 3+
Género: Conducción
Plataforma: Xbox 360
Desarrollador: Climax
Distribuidor: THQ
VISITA: www.motogpthegame.com



PENSAMOS QUE ES...
Excelente



PROS_
- **Gráficamente impecable**
- **Dificultad adaptable**
- **Su modo online, cómo no**
- **Su motor físico**



CONTRAS_
- **Muy parecido a los anteriores**



Aparte de todos los circuitos reales de competición de los que disponemos también podremos competir en circuitos urbanos a lo Project Gotham

LA COMPETICIÓN LLEVADA AL LÍMITE

MOTOGP 06

Después de tres entregas en Xbox, la mejor Saga de motos de competición se pasa a la 360. Con un aspecto más espectacular y técnicamente inmejorable **MotoGP 06** ya está calentando motores y está preparado para despeinarnos.

Los 3 títulos anteriores de la saga fueron un bombazo ya desde sus comienzos. La técnica y la física implementados unidos a los gráficos de lo que fue Xbox nos dejaron con la boca abierta, a más de uno, desde el principio. Sólo con imaginar lo que podía llegar a darnos un nuevo Moto GP infinitamente mejorado, no únicamente en gráficos sino también en su física y en su jugabilidad, me hacía pensar en un sin fin de posibilidades. El potencial de la 360 parece que no tiene límite y lo ha demostrado en este juego. La idea de los chicos de Climax ha sido clara desde el principio: llevar la magia de los anteriores MotoGP a la potencia de Xbox 360. El resultado es más que excelente.

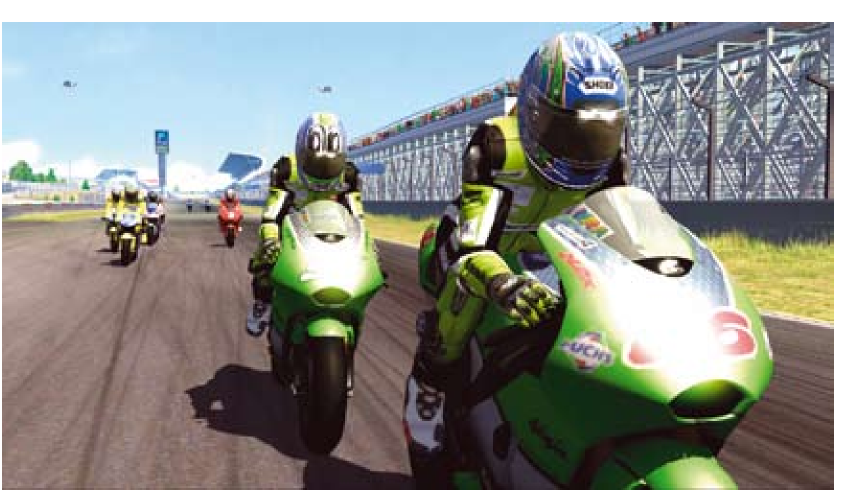
Lo primero que vemos es que han incluido en el mismo paquete las temporadas 2005 y 2006. Seleccionar una u otra temporada supondrá que habrá diferentes equipos, motoristas y motocicletas para elegir. Todos ellos reales y pertenecientes a la temporada elegida. La verdad es que los de Climax se lo han trabajado bien puesto que los datos están actualizados hasta el 5 de Marzo de este año, así que la diferencia entre la realidad y el juego respecto a equipos y corredores será casi nula.

Una vez decididos por la temporada que queremos jugar, debemos elegir entre echar una partida multijugador, con muchas más opciones que la anterior entrega, o crearnos un "motero" en una partida para un jugador y darle caña al asfalto para ir mejorándolo.









En el modo un jugador tenemos tres opciones: carrera rápida, donde elegiremos un circuito y una moto y a jugar, sin más, sin consecuencias; contrarreloj, todos sabemos lo que es y el modo temporada.

Dentro del modo temporada tendremos la oportunidad de confeccionar como en anteriores títulos de la saga a nuestro propio corredor, eligiendo: su traje, su casco e incluso confeccionando nuestro propio logo con todo lujo de detalles. No es un Photoshop pero con un poco de práctica podremos hacernos logos realmente buenos. Una vez creado y todo elegido tendremos que distribuir unos puntos a diferentes habilidades que son: curvas, frenada, aceleración y velocidad punta.

También se han respetado los circuitos rurales y urbanos que, junto a los oficiales, aparecían en la anterior entrega. En esta ocasión serán un total de diecisiete trazados los que tendremos para elegir. Los circuitos están fielmente reproducidos como ya pasaba anteriormente y pasa de igual modo con los pilotos, tanto sus trajes como sus motos.

La verdad es que las diferencias en este apartado con respecto a anteriores entregas es nula, pero claro, nadie ha dicho que antes fuera malo. ¿Para qué cambiar algo que ya es bueno?

Lo que sí ha cambiado y notablemente es su aspecto gráfico. La potencia de una Xbox 360 se deja notar en cada uno de sus títulos y **MotoGP 06** no es una excepción. Eso sí, cuando vimos las primeras imágenes de este juego casi no podíamos distinguir entre realidad y ficción. Sin embargo, y pese a los esfuerzos realizados, el aspecto final no llega a ese "realismo"... aunque con una tele de alta definición puede casi rozarlo. Es increíble hasta donde hemos llegado. Hacía tiempo que no disfrutaba tanto viendo las repeticiones. Ya no es sólo por el espectacular aspecto que tienen, sino, porque ver como has adelantado a un piloto en un duelo después de unas curvas de piques continuos no tiene precio.

Aparte de todos los circuitos reales de competición de los que disponemos, en el modo Gran premio, también podremos competir en circuitos urbanos a lo Project Gotham. En los modos Extreme 600, 1000 y 1200 podremos comprar una moto y mejorarla comprando piezas para conseguir ascender en los puestos de este submundo arcade.

Imaginaros pasar con nuestro "pepino" a toda velocidad por la calle de una ciudad máximamente recreada y detallada... yo, me iría comprando una fregona, os va a hacer falta.



Sí, esto ya aparecía en el anterior MotoGP, pero la potencia de la 360 ayuda bastante a cambiar las cosas.

Si somos de los que no tienen suficiente con todo esto, Climax lo ha previsto y nos ha dado un extenso, adictivo e impresionante modo multijugador online.

Podremos elegir: una carrera rápida, campeonatos, un gran premio o competir en los modos de marcaje y acrobacias en los que es más importante nuestra habilidad encima de la moto que llegar realmente el primero. La variedad de modos de juego es bastante alta. Además tendremos la posibilidad de personalizar nuestras partidas hasta límites insospechados, desde jugar con nuestras propias motos hasta variar cualquier aspecto de las carreras. Algo que no se nos puede olvidar es el carácter totalmente ajustable de la dificultad y la jugabilidad del juego. No es lo mismo jugar en arcade, bastante fácil, que en simulación total, donde el motor físico, ahora al 100%, nos hará sudar. Deberás controlar perfectamente: las frenadas y los aceleredes, las curvas, la aerodinámica y todo lo que un piloto de verdad haría, sino... el suelo te dará la bienvenida. **Daniel Mora**

VEAMOS QUE DICTAMINA EL JUEZ_

La suma perfecta entre esfuerzo y potencia tiene como resultado el último de esta gran saga: MotoGP 06. Desde nuestro punto de vista éste ha llegado tan alto que no creemos que se pueda mejorar mucho. Tiene innumerables modos de juego desde los de un jugador y multijugador hasta el online. Personalizar nuestras motos y pilotos, mejorarlos hasta estar en lo alto de las listas y un sin fin de características más que hacen a MotoGP 06 al grande entre los grandes.
Rugen los motores en la parrilla de salida, el ambiente se caldea y el asfalto se convierte en tu mejor aliado, ¿estás preparado? Compruébalo en MotoGP 06.

FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: 3+
Género: Otros
Plataforma: Nintendo DS
Desarrollador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo

PENSAMOS QUE ES...

Excelente

PROS_

- **Muy útil y divertido**
- **Registra tu evolución**
- **Interfaz sencilla y clara**
- **Muchos Sudokus**
- **Por fin podremos recordar lo que comimos ayer**

CONTRAS_

- **Descubrir que tu cerebro tiene telarañas**

Nuestro amigo Kawashima pone a nuestra disposición un buen puñado de Sudokus de diferentes niveles de dificultad



¿CUÁNTOS AÑOS TIENE TU CEREBRO?

BRAIN TRAINING

Nintendo no deja de demostrarnos que su objetivo principal es llegar a todos los públicos abarcando todos los sectores y los géneros en este mundo jueguil, aún teniendo que desarrollar títulos tan insólitos, a la vez que útiles, como éste.

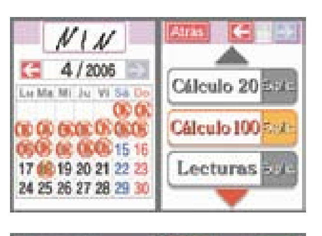
Seguramente que más de una vez te habrás parado a pensar… ¿cómo se llamaba éste?, ¿Cuándo era el cumpleaños de menganito? Y la que se lleva la palma, ¿qué cené hace dos días?
Todos nos hacemos preguntas pero no todos podemos responderlas sin pasar por lo que es un hecho en estos tiempos: nuestra memoria falla. El Doctor Kawashima nos ayudará en este importante cometido, porque no puede ser que no recordemos qué comimos ayer.

Bajo el nombre de **Brain Training** Nintendo nos ha presentado lo último en su portátil DS y promete que nos ayudará a mejorar todas las capacidades cerebrales implicadas en la memoria y en la agilidad mental.
La idea promete y mucho. Además, si pensamos que han unido una herramienta didáctica y útil en una consola, podíamos decir que estamos ante el primer elemento de ocio al que tus padres no pondrán pegas, ¡incluso ellos podrían sacarle provecho¡
No queremos dirigirnos a él con la palabra "juego" puesto que en esencia no lo es. Más bien, como hemos dicho anteriormente alguna vez, es una herramienta implementada en una consola. Una herramienta útil para todos los públicos y beneficiosa, eso sí, a la vez que divertida.

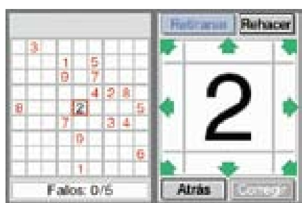
Adentrémonos un poco más en esta herramienta: Una vez creado nuestro perfil el doctor Kawashima nos irá guiando por los menús y ayudando a comprender todos los pasos, así como su funcionamiento y su utilidad. La verdad es que no tiene mucho misterio: primero tenemos el Test de edad cerebral que te medirá, con una serie de pruebas, cuan ágil eres. Esta agilidad se mide en años, así que si te dice que tu edad mental es de 50 años y tienes 20… no la usas demasiado, hay que ejercitarla. Para ser más concretos diríamos que una persona de 50 años con una función cerebral óptima en el test daría 50, igual que una de 20 daría unos 20. De no usar este músculo, pasa como con todos los demás, flojea y… ¡hay que ponerlo en forma¡

Después encontramos una serie de prácticas diarias que consisten en ejercicios que hacen funcionar cada una de las partes implicadas de nuestra cabeza. Las pruebas son muy variadas y hay bastantes pero no os diremos todas, dejaremos un margen para la sorpresa. Algunas de ellas son: el cálculo, donde tendremos que responder a una serie de operaciones lo antes posible usando el lápiz y la pantalla táctil; la lectura, donde tendremos que leer cada día un trozo de texto en voz alta; la retentiva, que nos ayudará a memorizar mejor y a tener capacidad de observación. Y por ejemplo una que, según Kawashima, activa el córtex frontal, consiste en decir en voz alta el color de las palabras que aparecen en pantalla, el sensor de la consola detectará si lo decimos bien o no. ¿Donde está lo difícil? Pues en que las palabras que salen son los mismos colores en los que aparecen, así que si aparece la palabra azul pintada en rojo deberás decir rojo. Así parece fácil, pero cuando tengas que decirlo rápido, veremos.

Algo interesante de saber es que todas las pruebas quedan registradas una vez al día, sólo una vez, al igual que el test de edad mental. De esta manera podremos ver en el calendario del juego y en los gráficos de evolución como va nuestro progreso, desde el primer día de juego hasta el último.













También podremos comparar nuestros resultados con el de otros ya sea en la misma consola o en otra.

Más vale que no faltéis ni un día a vuestra cita con el doctor porque si no os las tendréis que ver con él, es por vuestra salud.

Si por casualidad ya estás cansado de tests y de pruebas, nuestro amigo Kawashima pone a nuestra disposición un buen puñado de Sudokus de diferentes niveles de dificultad. Aquí también quedará registrado lo que tardemos en completarlo. **Daniel Mora**

Una herramienta útil para todos los públicos y beneficiosa, eso sí, a la vez que divertida

NUESTRO VEREDICTO_ Como veis todas las pruebas son útiles pero lo que es más importante, ¡son divertidas¡ Así que estaremos haciendo algo de provecho a la vez que pasaremos un buen rato. Desde nuestro punto de vista Nintendo a dado en el clavo, no creo que sean muchos los que puedan resistirse a las clases del doctor Kawashima y a estar "optimizados" para el día a día. No tendrás excusa para no hacer tus pruebas diarias, métete tu DS en la maleta o en la mochila y hazlas donde más cómodo estés. Además, si tienes un viaje aburrido podrás hacerte unos Sudokus.



EL VIRTUOSISMO DE POLYPHONY LLEVADO A LAS DOS RUEDAS





FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: 3+
Género: Conducción
Plataforma: Playstation 2
Desarrollador: Polyphony Digital
Distribuidor: Sony
VISITA: www.touristtrophy.com

PENSAMOS QUE ES...
Consumición obligatoria

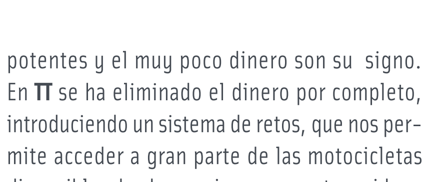
PROS_
- **Apartado gráfico espectacular**
- **Más de 130 motos diferentes**
- **Curva de aprendizaje más fácil que GT4**

CONTRAS_
- **Sólo cuatro pilotos por carrera**
- **Un solo circuito adicional**
- **Caídas poco veraces**

El apartado gráfico es sorprendente, se ha elevado un grado más la calidad a la que Polyphony nos tiene acostumbrados, llevando al límite la PS2 seis años después de su lanzamiento





Es evidente que **TT** es heredero de la tradición Gran Turismo, con todo lo que ello conlleva. El resultado del engine de GT4 unido a la pasión por las motos ha dado como resultado este magnífico título.

A los amantes de las motos nos encanta abrir un catálogo y ver las novedades que las fábricas están preparando, **TT** es eso y mucho más. Más de 180 modelos de: Honda, Yamaha, Suzuki, Kawasaki, Ducati, BMW, Bueil y Aprilia entre otros, reproducidos con una minuciosidad digna de un relojero suizo. Podemos encontrar desde las brutales máquinas de 500 centímetros cúbicos de mediados de los ochenta hasta las últimas supersport de inicios del siglo XXI, pasando por modelos históricos como la Suzuki Katana '00 o la Honda CB1300 Super Bol D'Or.

TT cuenta con los circuitos de la última entrega de su homólogo de cuatro ruedas, además se ha añadido el circuito Ricardo Tormo de la Comunidad Valenciana. Aunque, a priori, esto pueda parecer un "handicap" el juego es totalmente diferente, ya que las trazadas son incomparables. Desde luego conocer los circuitos es muy útil pero algunos de ellos no son lo más apropiado para circular con dos ruedas.

Uno de los cambios más ostensibles es la mejora introducida en la progresión del juego. En GT era difícil iniciar el camino de piloto ya que en las primeras horas de juego los coches poco potentes y el muy poco dinero son su signo. En **TT** se ha eliminado el dinero por completo, introduciendo un sistema de retos, que nos permite acceder a gran parte de las motocicletas disponibles desde un primer momento, evidentemente, no nos libramos del modo carné, que con sus cuatro niveles nos permitirá desbloquear modelos de menos a más potentes.

Con el primer nivel de carné ya podremos acceder a máquinas de 1000 centímetros cúbicos, así como a un amplio abanico de grandes scooters y motocicletas de cilindrada media. En cada uno de los retos obtenemos directamente un modelo, con lo que es fácil encontrarse con más de 10 modelos en el garaje durante las primeras horas de juego.

TOURIST TROPHY

Cada uno de los modelos tiene un comportamiento diferente, ya no sólo por ser bicilíndricas o tetracilíndricas, sino por la construcción de cada uno de los fabricantes. Podemos encontrar una Ducati que, con la misma cilindrada que una Yamaha, dispone de un comportamiento totalmente diferente en la entrada en curva, en la aceleración y por supuesto en el frenado. Es absolutamente espectacular ver como una BMW vibra a altas velocidades o como la precisión de una Honda CBR 600RR nos mete en una curva antes imposible.

A priori el realismo de **Tourist Trophy** parece más bien escaso, pero, con un par de horas de juego empezamos a descubrir detalles absolutamente geniales que cambian totalmente esa percepción. En la vista del piloto cada modelo es diferente, el piloto cada vez que cambia de marcha mueve el pie y la mano. A altas velocidades el ruido del viento es progresivo y ensordecedor, el comportamiento de cada modelo es diferente así que explicando, uno por uno podríamos llenar páginas y páginas. Lo que queda sumamente claro es que quien ha desarrollado este título ha rodado muchas horas.

El apartado gráfico es la nota más sobresaliente de TT. Polyphony tiene el secreto para obtener texturas perfectas en Playstation 2 y, una vez más, lo demuestra con este título con un resultado absolutamente increíble. En juego la calidad es muy encomiable, manteniendo en todo momento una velocidad apropiada, a costa de tener como máximo tan sólo 4 pilotos en pista cantidad, a todas luces, insuficiente. Donde el motor gráfico nos acaba de dejar perplejos es en las repeticiones, unos modelos realistas que engañarían a la mayoría de los mortales, no quiero ni pensar que estarán haciendo con los kits de desarrollo de Playstation 3...

Jaime Ferré

NUESTRO VEREDICTO_ Uno de los últimos grandes lanzamientos para la consola de Sony que ha marcado un antes y un después en la historia de los videojuegos. Un título espectacular con un acabado gráfico muy notable, recomendable para cualquier jugón que quiera pasar un buen rato sobre las dos ruedas y un título de culto para cualquier motociclista que se precie de serlo.





DIVERTIDAS, SALTARINAS, AGRESIVAS Y JUGUETONAS

FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: 3+
Género: Plataformas
Plataforma: PSP
Desarrollador: Sony
Distribuidor: Sony
VISITA: www.locoroco.com

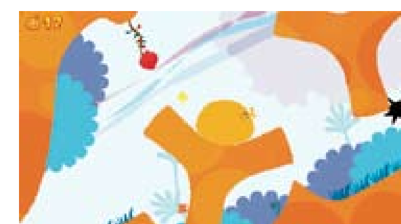


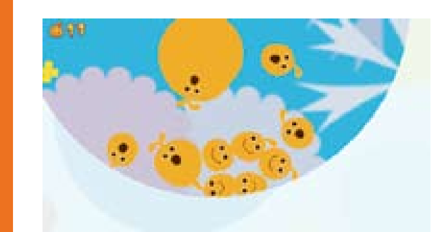
PENSAMOS QUE ES...
Muy recomendable

PROS_
- **Original a más no poder**
- **Altamente adictivo**
- **Los Loco Rocos son criaturas entrañables**

CONTRAS_
- **La dificultad crece desmesuradamente**
- **Un modo multijugador sería curioso e interesante**







LOCOROCO

De la mano de Sony llega una auténtica y fantástica aventura llamada **Loco Roco**. Saltar, rodar, rebotar e hincharte a comer es básicamente lo que tendrás que hacer para poder derrotar a unos malvados invasores.

Gracias a unas diminutas criaturas, las Loco Roco (fauna autóctona del planeta) deberás deshacerte de los alienígenas, los Moja. Los Loco Roco tienen la sorprendente habilidad de deformarse para poder adaptarse a cualquier hueco y así entrar por sitios imposibles. Otra de sus características es la de comer grandes cantidades de fruta, y así poder aumentar en número sus Loco Roco y además las hará crecer en tamaño. Pero ahí no acaban las sorpresas de nuestros pequeños amigos, lo que los hace aún más geniales es la posibilidad de subdividirse en porciones más pequeñas para poder pasar por túneles o caer por agujeros y así continuar con la aventura.

La gran novedad de este título, sin ninguna duda, es el estilo de juego. No es el típico plataformero en el que deberemos mover con las flechas del mando al personaje, sino que el atractivo que lo hace único es que para movernos por el planeta utilizaremos los triggers de nuestra consola, pero ¡atención¡ para mover el planeta entero; de ésta manera haremos que ruede de un lado a otro de la pantalla, lo que dificulta un poco más el control. Esto puede parecer un poco lioso al principio, pero a medida que vayamos jugando le iremos cogiendo el tranquillo.

El juego cuenta con diferentes Loco Roco, que irás consiguiendo a medida que avances. En total hay 6 de diferentes colores, todos con las mismas habilidades pero con pequeñas diferencias de densidad y de capacidad de salto, empezando por el primero: un simpático bicho blandito y amarillo, y continuando con el rosa, el azul, el rojo, el negro y el verde.

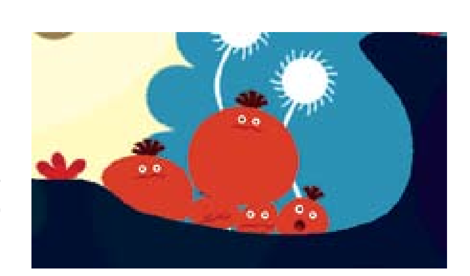
Cada una de estos Loco Roco contará con un aspecto diferente, no sólo el color los hará únicos, sino que la expresión de la cara será ligeramente diferente, dotándolos de expresiones propias y muy divertidas. Todos ellos cuentan con un tono de voz "personalizado", lo que hace que a la hora de cantar (¡sí cantar! ¡como lo oís!) suenen distintos. No sólo deberemos saltar y hacernos gordos a base de fruta para poder derrotar a los Moja que nos invaden, sino que para poder avanzar en determinados momentos o para conseguir accesorios nos hará falta haber reunido un determinado número de Loco Rocos.

El juego puede parecer simple gráficamente, cosa que puede sorprender viniendo de Sony, pero no os dejéis engañar, estamos ante un título tremendamente adictivo e imaginativo. Sinceramente no sé de dónde sacan la imaginación estos chicos de Sony, ¿qué será lo próximo?, todos quedamos a la espera de la próxima genialidad de ésta gran compañía.

La escasa dificultad de los primeros niveles nos permitirá disfrutar de los fantásticos escenarios y de los grandes coros que nos ofrecerán nuestros diminutos amigos, pero no todo será coser y "cantar", ya que a medida que el juego avance nos iremos encontrando con enemigos tan pintorescos como peligrosos, todos ellos intentarán arrebatarnos, a cualquier precio, nuestros preciados Loco Rocos. Cada uno de estos invasores interplanetarios intentará despojarnos de una parte de nuestro cuerpo gelatinoso utilizando diferentes medios.

Si hasta ahora hablábamos del título teniendo presente que cualquier usuario iba a disfrutar como el niño que juega con su primer Kinder sorpresa, ahora hablaremos de la parte en la que seguramente los más pequeños disfrutarán aún más. **Loco Roco** cuenta con una serie de mini juegos, la cantidad de estas mini aventuras dependerá de lo buenos que seamos a la hora de finalizar cada uno de los niveles, y un aviso para los chicos que quieran atreverse a jugar a estos mini retos, son tan divertidas como difíciles.

En **Loco Roco** no se han querido dejar ni un solo detalle, se ha dado una especial atención a nuestros blanditos amigos, y no se les ha querido privar de nada, por ello, se ha creado un modo en el cual podremos crear una sala de juegos para que los Loco Roco puedan divertirse y así hacer más amena la heroica tarea de salvar su planeta, gran responsabilidad, sin duda, para algo tan pequeño. Deberemos conseguir piezas y accesorios para poder hacer nuestra Casa Loco más divertida y atractiva para que puedan jugar sin temor a aburrirse. **Ernesto Gámez**





EN RESUMEN_ Loco Roco es un juego innovador, distinto a lo que estamos acostumbrados a ver en la PSP y atractivo por su aparente simplicidad y por la alegría que desprende. Pese a que sus gráficos parecen destinados a una audiencia infantil nos encontramos ante un título complejo y adictivo que satisfará también a los jugadores más veteranos.

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 3+
Género: Deportivo
Plataforma: XBox 360
Desarrollador: Rockstar
Distribuidor: Take2
VISITA: www.rockstargames.com/tabletennis



PENSAMOS QUE ES...
Muy recomendable

PROS_
- **Realismo**
- **Jugabilidad endiablada**
- **Fácil de aprender**

CONTRAS_
- **Algo monótono**
- **Un par de cámaras más serían útiles**

DE PONG A TABLE TENNIS

TABLE TENNIS

Los viejos rockeros empezamos a disfrutar de los videojuegos con el mítico Pong. En él podíamos manejar unos píxeles en forma de palo para conseguir que otro amasijo de píxeles en forma de pelota cuadrada rebotaran y de esta manera devolver la jugada, así podíamos pasar horas y horas (además era multijugador). ¿Quién no alucinó, hace más de 25 años, al ver semejante engendro en su televisor?

Table Tennis es la respuesta Next-gen a ese juego que quedó grabado con letras de fuego en las mentes de aquellos jóvenes. Rockstar se ha tomado muy en serio el reto de entrar en el género de la simulación deportiva y el demostrar que está preparado para dar el salto a las consolas de nueva generación.

Un título con tan poca profundidad tiene que tener dos características indispensables: por un lado la facilidad de uso y por otro lado la jugabilidad. En este caso las dos se cumplen sobradamente. ¿Será cierto tanto realismo cuando arranquemos el juego en nuestras consolas? La respuesta es: SÍ. Todo lo que hemos visto, hasta el momento, parece indicar que el nuevo título de R* es impresionante.

La usabilidad del pad se ha estudiado hasta el último detalle. Podemos: realizar cuatro golpes diferentes con los botones, movernos con los direccionales y efectuar acciones especiales con los gatillos. Todo de manera muy fácil y a mano. En pocos minutos estaremos familiarizados con todo tipo de golpes aunque dominar la técnica nos requerirá media docena de horas.
El apartado gráfico merece capítulo a parte porque es sencillamente impresionante.





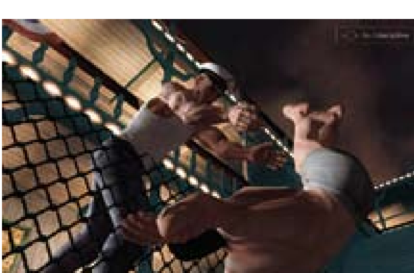
El nivel de polígonos es brutal, las formas y las texturas son perfectas. Ningún juego de simulación deportiva ha llegado a este nivel todavía, aunque es cierto, que no hay público y que sólo tenemos dos jugadores en pantalla. Evidentemente, este realismo va acompañado de una velocidad endiablada y le da al juego el dinamismo que necesita ya que el ping-pong es un deporte rápido. Otra de las grandes aportaciones al género es: el "tiempo bala", que obtendremos cuando nuestra barra de concentración crezca. El tiempo se para, ralentizando la acción para poder calcular perfectamente dónde queremos enviar el siguiente golpe. Sencillamente genial.

Los modos de juego son los habituales: exhibición, carrera y online. Los modos de un solo jugador pueden llegar a cansar. A pesar de ello, son indispensables para poder tener un jugador con las destrezas suficientes que le permitan competir, en igualdad de condiciones, con el resto de los jugadores que podemos encontrar en XBox Live! Jaime Ferré

NUESTRO VEREDICTO_ Un buen título en el que Rockstar demuestra su versatilidad y de lo que es capaz en las consolas de nueva generación. Una curva de aprendizaje de minutos en el que las partidas multijugador son un auténtico vicio. Las horas de diversión están garantizadas, aunque como ya hemos observado anteriormente, en modo un solo jugador llega a ser monótono. Realismo a borbotones para un deporte minoritario al que todos hemos jugado alguna vez.

YA PODÉIS REZAR EL AVE MARIA PORQUE LLEGA HITMAN







HITMAN-BLOOD MONEY

De la mano de Eidos Interactive e Io Interactive, llega al mercado la cuarta entrega de **Hitman**, un juego de acción que tendrá como nombre **Blood Money**. Recordemos que Hitman, más conocido como Codename 47 o simplemente 47, es un sicario clonado y perfeccionado con el único objetivo de matar. Sólo tienes que realizar una llamada y tendáas a Codename 47 para que mate por ti. Así que ya podéis asesinar a vuestra suegra de la manera más sigilosa posible y sin dejar rastro, aunque más tarde tendréis que simular unas lagrimillas, pero seguro que eso os costará poco...

El primer juego fue lanzado en el 2000 dando nombre al protagonista. El segundo fuen lanzado en el 2002 y se titulaba Silent Assassin. El tercero en el 2004: Hitman Contracts. Por último, sabemos que en el 2007 nos deleitarán a lo grande con una película de Hitman en el que Vin Diesel es el principal protagonista... ¡preparaos!

QUÉ NOS APORTA EL JUEGO

Timan Blood Money es un juego de seguimiento de instrucciones, donde tendremos que llevar al jugador por una línea trazada, sobre todo si jugamos en "modo novato". Nos dirá hasta cuándo podemos ir al servicio y de qué manera nos tenemos que sentar. Nos dará órdenes como: gira a la derecha y sube el muro, ahora sigue recto por la pasarela y entra por la ventana, coge la jeringuilla y guárdala. Después de cumplirlas seguirá exhortándonos: métete en el armario, mata al doctor y coge su traje. Creo que lo mejor será no jugar en novato. La interactividad y la rejugabilidad no serán dos características de éste título. La única cosa que podemos cambiar es la manera de acabar la misión ya sea con más muertes civiles o en plan agente secreto que lo hace todo sigilosamente sin ser visto.

Bajo mi punto de vista **Hitman Blood Money** es una entrega que aporta muy poco, con nuevas misiones pero siguiendo la misma línea de siempre. Otra cosa muy curiosa es la inteligencia artificial de los enemigos. Me parece que si yo escucho una moneda a cuatro metros sobre mi, no dejaré mi puesto para acercarme a ver qué ha sido y quedarme atontado en el lugar del impacto. Pero en fin, cosas más raras se han visto.

Además cuando disparamos sobre un enemigo, entre el disparo y su caída hay un efecto de "actor malo" que no sabe cuándo debe caerse. Lo más "excitante" podríamos decir que es la recompensa económica al finalizar una misión.

NUEVOS TIEMPOS

En lo que sí he podido quedarme satisfecho, ha sido en los gráficos que aporta el juego. Gracias a la mejoría del motor Glaciar podremos disfrutar de unos exteriores realistas y muy bien realizados. En cuanto al modelado de los personajes también hay que comentar su mejoría. Nos encontramos con un Hitman sufridor ante los impactos de bala y unos personajes principales que mostrarán una excelente recreación de expresiones ante los sentimientos vividos en el momento. Claro está que los extras del escenario tendrán algo menos de vida, pero no se puede pedir todo.

Otro punto positivo a destacar son una serie de movimientos nuevos del Agente 47, como utilizar un enemigo de escudo humano o robarle el arma rápidamente en cortas distancias y usarla en su contra. Espero que esto no sea una excusa para saltarse el arte del sigilo a la ligera.

Hay que decir que la física del juego está muy conseguida, apenas hay fallos en los movimientos y en las colisiones, incluso en los impactos de disparo en todo tipo de muebles y objetos está muy conseguido y, es por esto que destacan negativamente las extrañas caídas de los enemigos al morir. En cuanto a armas, dispondremos del cable letal y mucha variedad de pistolas. Pistolas de asalto, fusiles con mirilla, explosivos y detonadores que nos darán la opción de visualizar al alejarnos el lugar del explosivo. Un repertorio digno de un sicario de tal nivel.

EN RESUMEN

Nos quedamos con un Agente 47, más profesional que nunca, con una historia que nos dejará intrigados en todo momento volviendo atrás en sus memorias. Las 11 misiones disponibles en **Blood Money** nos permitirán matar con mayor eficacia, aunque veremos una linealidad excesiva de las misiones y algunos fallos técnicos que no convierten a este Hitman en el mejor de la saga.
Javier Mora

RE_ REVIEW

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 18+
Género: Acción
Plataforma: PC, PS2
Desarrollador: Io Interactive
Distribuidor: Eidos Interactive



PROS_
- **Gráficos muy conseguidos**
- **Un Hitman más completo**
- **Tension asegurada en el argumento**



CONTRAS_
- **Inteligencia artificial baja**
- **El juego es muy lineal**

PENSAMOS QUE ES...
Bueno



FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 12+
Género: RPG
Plataforma: PC
Desarrollador:
Iron Lore Entertaiment
Distribuidor: THQ
VISITA: www.titanquestgame.com

PENSAMOS QUE ES...
Excelente



PROS_
- **Gran historia**
- **Buena ambientación**
- **Mucho contenido**

CONTRAS_
- **No se puede organizar babacoas online para rustirte a los enemigos muertos**
- **Editar al personaje**

TITAN QUEST, LA BATALLA HA COMENZADO

TITAN QUEST

THQ se ha adelantado a las Navidades y nos sorprende con un excelente juego de rol. De los creadores de Age of Empires, Brian Sullivan, y el guionista de Braveheart, Randall Wallace, llega a nuestra pequeña pantalla un juego que hará de los despertares algo maravilloso. **Titan Quest** da nombre a la nueva asignatura, donde a golpe de espadas descubriremos el tan intrigante pasado mitológico. Pero como me encuentro de buen humor... arrancaré algún que otro trazo de la historia y os lo contaré. Hace millones de siglos, los titanes, hijos de Urano y Gea, fueron encerrados eternamente en prisión. Las barras compuestas por Zink y aleación de hierro fueron suficientes para detenerlos, escapando así de la eterna prisión con fines de destrucción mundial, inclusive los dioses actuales. Menos mal que en un recóndito pueblo de Grecia había nacido y crecido el salvador inexperto. Un hombre dotado del coraje suficiente para surcar peligrosas sendas como: los jardines flotantes, el panteón, las pirámides de Egipto.

¿PELEAMOS?

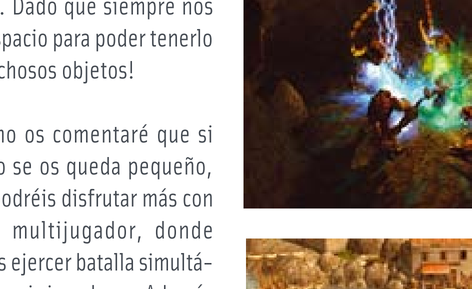
Y tanto que pelearemos, será un sin vivir de enfrentamientos contra más enemigos de los que podamos imaginar. Como en todo buen juego de rol se nos planteará una pequeña prueba que consistirá en ir aniquilando bestias para que los granjeros puedan cosechar tranquilos. Una vez realizada la prueba, podremos elegir nuestro sino, nuestra marca de guerrero: Tormenta (capacidad de invocar a la lluvia, los relámpagos y el hielo), Tierra (el don de utilizar los poderes de la tierra), Guerra (experto en causar daño físico), Espiritual (capacidad para absorber la vida del enemigo o invocar al rey no muerto), Defensa (especialista en sobrevivir a la batalla), Naturaleza (poder para invocar a los habitantes del bosque y utilizar plantas para la curación), Caza (dominio de las armas arrojadizas y el lanzamiento de proyectiles), y Astucia (el experto asesino escurridizo). Cada uno de ellas nos realizará durante el juego para convertirnos en la especie de guerrero que nosotros queramos. Por ejemplo si elegimos la habilidad de la guerra, el más común entre los "vicietas" del rol, dispondremos de veinte asignaciones para subir cada vez que aumentemos de nivel: utilizar doble arma, ataques más rápidos, infligir mas daño, recibir menos daño, el cuerno de la guerra que nos aportará furia en el ataque, etc.

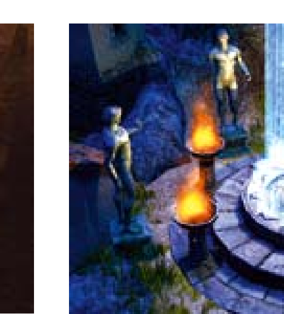
UN MUNDO POR DESCUBRIR

Estoy seguro de que cada uno de vosotros será deslumbrado por los fantásticos lugares a descubrir. Grandes espacios abiertos llenos de colorido en los que veremos pasar el día y la noche, la noche y el día... en los que nos dejaremos sorprender por los primeros rallos del sol al amanecer y coloridos entre los que podremos entrever la sombra de un sátiro acechándonos en silencio. Y no nos olvidemos de las cuevas tenebrosas repletas de insaciables criaturas... Al fin y al cabo, sea interior o exterior, los gráficos en 3d con detalles foto-realistas no nos dejaran despegar ojo del juego.
Otro de los detalles a descubrir son la cantidad de armas que darán forma a nuestro héroe: brazaletes, anillos, armaduras, cascos, y más... que a medida que vaya transcurriendo el juego irán aumentado nuestras habilidades y aportaran nuevas.
Yo ya echaba de menos un juego tipo diablo que me llenase tanto por la historia como por la realización del personaje dentro del mundo. Ya sabéis, la emoción de encontrar una espada +20 de energía y 5 de fuerza. Por cierto, en este juego también dispondremos de portales temporales que nos acercarán al pueblo para comerciar con nuestro botín. Dado que siempre nos faltará espacio para poder tenerlo todo: ¡dichosos objetos!

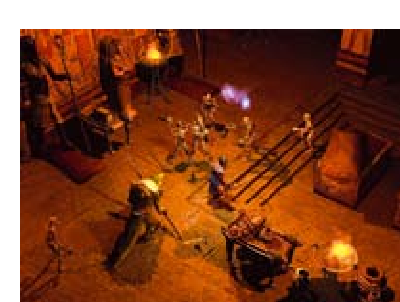
Por último os comentaré que si todo esto se os queda pequeño, todavía podréis disfrutar más con el modo multijugador, donde podremos ejercer batalla simultánea entre seis jugadores. Además de crear nuestros espacios de lucha con un increíble editor provisto de los innumerables objetos del juego. Javier Mora

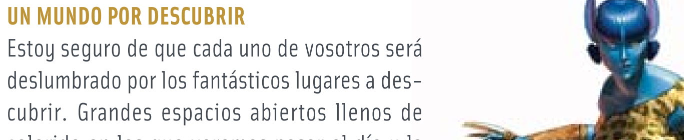
Todavía podréis disfrutar más con el modo multijugador, donde ejerceremos batalla simultánea entre seis jugadores



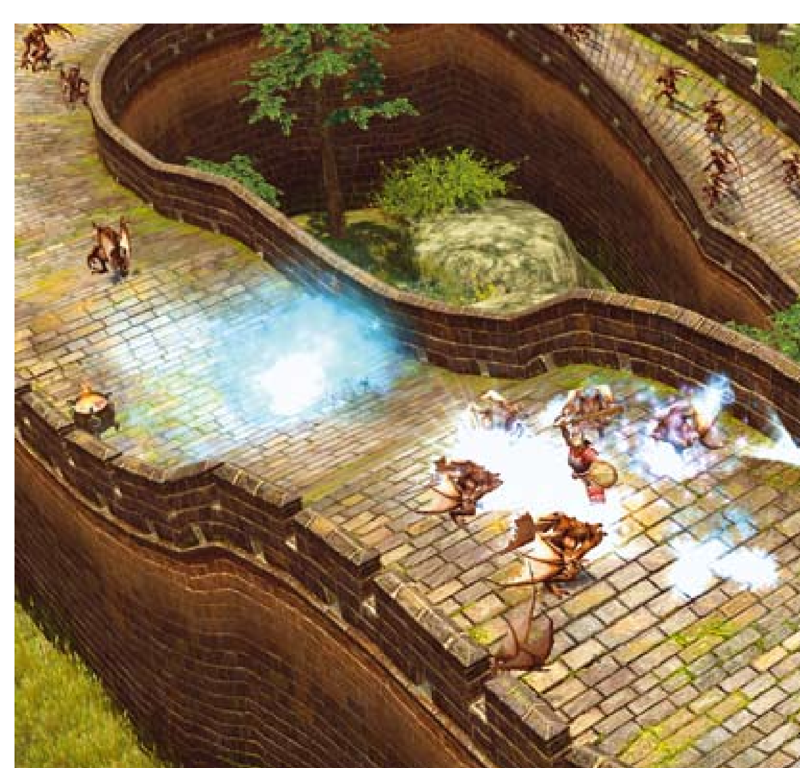








VEAMOS QUE DICTAMINA EL JUEZ_Tenemos ante nosotros un juego de rol, de los que los ojos del jugador suele ver pocas veces. Pero aún así, seguimos teniendo criterio para valorar estas bellezas. Titan Quest tiene historia: da complicidad. También tiene unos buenos gráficos que alegran la vista. Un buen repertorio de música épica, armoniosa, que implica gloria a la hora de luchar. Y, sobre todo, un mundo de fantasía lleno de contenido y aspectos del jugador que nos mantendrán a pie del cañón. Por cierto, si no os sale un objeto deseado no rompáis el teclado, luego no podréis seguir jugando.



FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 3+
Género: Conducción
Plataforma: Playstation 2
Desarrollador: Lago Black Bean
Distribuidor: Virgin



PENSAMOS QUE ES...
Recomendable



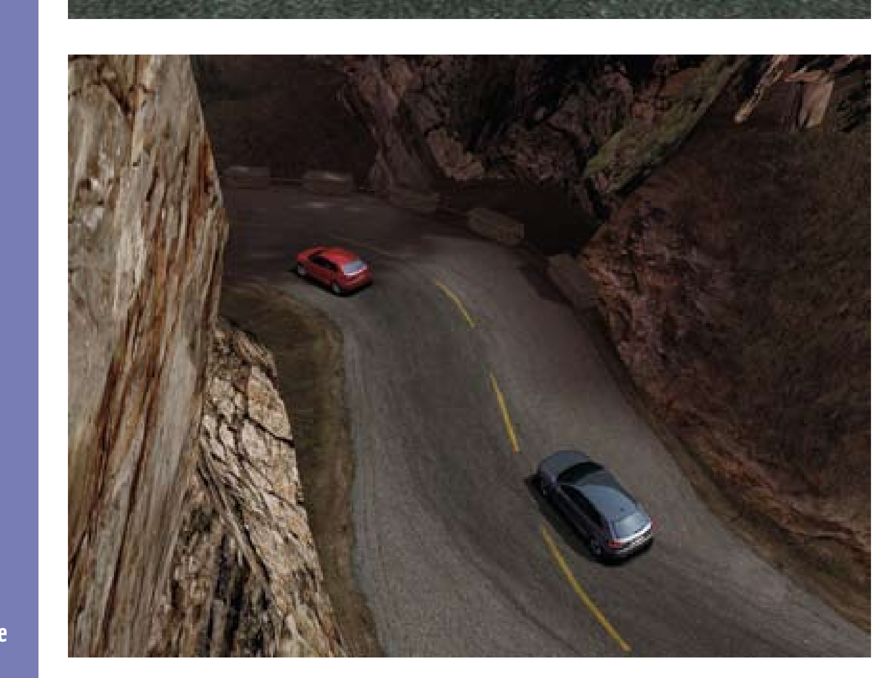
PROS_
- **Ese toque a RPG que desprende**
- **Variedad de coches y circuitos**
- **Coches, circuitos y complementos auténticos**

CONTRAS_
- **Gráficamente mejorable**
- **Falta una BSO que acompañe**









NUESTRO VEREDICTO_Nos encontramos ante un juego con algunas carencias que quedan totalmente compensadas por una jugabilidad muy adictiva y entretenida, mostrándonos una nueva cara de lo que son los videojuegos sobre automóviles. Los desarrolladores han dado en el clavo con un título que innova y divierte. Todos aquellos poseedores de una PS2 o un PC podrán disfrutarlo.

LA CONDUCCIÓN Y EL ROL SE CRUZAN

EVOLUTION GT

Toda nuestra instrucción en las habilidades y las destrezas del juego estará a cargo de Gabriele Tarchini, experimentado piloto, campeón de la BTCC y militante en el equipo SEAT Sport

Sobre el mundo de las carreras hay mucho escrito. Mucho escrito y mucho hecho. Pocos son los títulos nuevos que consiguen hacerse un hueco al lado de nombres como Gran Turismo que representa el ideal de simulación deportiva automovilística para nuestra negra consola, la PS2.

Parte del problema que supone enfrentarse contra este gigante del videojuego reside en la forma en que sus competidores pretenden hacerle frente. Combatir contra un título así, utilizando sus mismas armas, puede resultar un tanto peligroso, incluso, suicida. Es por eso que el secreto para hacerse un hueco al lado de los grandes pasa, prioritariamente, por aportar algo que los demás no tengan, algo que el resto no imaginó.

Pues bien, esto es lo que acaban de proponer los chicos de Milestone y Blackbean. Nos sorprenden con un videojuego que trata el tema de las carreras deportivas de coches, pero, que aporta algo nuevo, algo diferente, a lo que solemos encontrarnos en el catálogo de títulos de esta temática.

LAS HABILIDADES DEL CONDUCTOR

Lo normal, o por lo menos lo típico, era que los videojuegos se centrasen casi exclusivamente en los coches. Algunos títulos te permitían acumular gran número de automóviles, otros incluso te permitían modificar tus coches y personalizarlos. Pero la variable "piloto" siempre quedaba en segundo plano, inmutable, sin posibilidad de sufrir el más mínimo cambio.

Evolution GT se ha propuesto revolucionar esto. Los chicos de Milestone y Blackbean nos proponen una especie de RPG, pero en el mundo del motor. Esta mezcla, a priori, puede parecer un poco extraña a pesar de que el resultado conseguido no está nada mal. Empecemos desde el principio. Empecemos por, como en todo buen RPG, crear nuestro personaje.

Podremos elegir pilotos: especialmente habilidosos tomando curvas, con buen aguante ante situaciones de presión, expertos en frenadas, muy intimidatorios, etc. Todo gracias a un sistema de desarrollo de habilidades que, además, pueden ir incrementándose a medida que vamos ganando experiencia en las carreras. De esta forma, nuestro conductor se va desarrollando a medida que avanzamos en el juego.

Durante nuestra evolución como pilotos, los patrocinadores se fijarán en nosotros y nos ofrecerán material que potenciará nuestras habilidades. Por ejemplo: un casco OMP que suba nuestra capacidad de intimidar, unos guantes SPARCO capaces de mejorar nuestro giro o un mono que aumente nuestra resistencia a la presión del contrario. Este tipo de sistema de juego, muy típico de títulos de fantasía medieval, da muy buen resultado en Evolution GT, haciéndolo bastante más adictivo de lo que pueda parecer.

UN PROFESOR DE LUJO, GABRIELE TARCHINI

Toda nuestra instrucción en las habilidades y las destrezas del juego estará a cargo de Gabriele Tarchini, experimentado piloto, campeón de la BTCC y militante en el equipo SEAT Sport. Él nos explicará todo lo necesario para hacer de nosotros un piloto de provecho. Las habilidades del noqueo, la intimidación, el novedoso y bien representado efecto del Tigre, etc. Nuestro tutor virtual nos irá introduciendo en todas las habilidades posibles que luego nosotros tendremos que mejorar a medida que vamos ganando experiencia en las carreras.

De esta manera, iremos aprendiendo los trucos para poner nerviosos a nuestros rivales, usando la presión o poniéndonos a su rebufo. Dependiendo del nivel del piloto contrario, el efecto de la presión será mayor o menor, siendo más probable que pierdan los nervios los novatos, saliéndose de la pista. Cosa que, todo sea dicho, también nos puede pasar a nosotros ante la presión de un contrario.

Gráficamente el juego no destaca demasiado, aunque no podemos objetar gran cosa. Todo está realizado con bastante detalle, sobretodo los coches que presentan un acabado digno con un sistema de daños que hace que los choques se representen de forma bastante realista. El total de coches a escoger es de 34, muchos de ellos bloqueados: Audi 3, Clio Sport, SEAT Leon, Alfa Breva, Bugatti EB 110 etc.

Los escenarios no destacan demasiado por su calidad, siendo bastante modestos. Encontraremos pistas urbanas como Barcelona o Berlín y otros circuitos reales como Cheste, Donintong Park o Hockenheim. El acabado, sobretodo en los circuitos urbanos, podría estar más cuidado en ciertos aspectos, pero la variedad es alta ya que podremos disfrutar de hasta 54 pistas de diferentes tamaños en las que hacer rugir los motores.

Además encontramos una BSO bastante limitada, que se deja escuchar sólo en los menús del juego desapareciendo totalmente durante el juego. Siempre se agradece escuchar algún tema mientras dejamos la goma de nuestros neumáticos en el asfalto. Antonio Soto

EL DEMONIO AZUL CONTRA HIDEYOSHI

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS



FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 12+
Género: Aventura
Plataforma: PS2
Desarrollador: Capcom
Distribuidor: Capcom
VISITA: www.capcom-europe.com

PENSAMOS QUE ES...
Muy recomendable



PROS_
- **Horas y horas de juego**
- **Muchos personajes y armas**
- **Gráficamente atractivo**



CONTRAS_
- **Puede acabar cansando**
- **Nos hartaremos de leer subtítulos**

Nobunaga fue, al fin, derrotado por Samanosuke Akechi poniendo fin a lo que parecía ser la estirpe de los Genma. No obstante, sería de tontos pensar que ahí acababa la historia. No, no, este tipo de historias no acaban ahí, no son tan sencillas. Los Genma han vuelto y ahora un nuevo héroe se alzará contra las hordas demoníacas, un nuevo portador del poder de los Oni se enfrentará con más valor que cordura a las tropas del mal, sin importar qué ni quién se ponga entre su sable y su objetivo.

Hablamos de Soki, un misterioso guerrero conocido como el "Demonio Azul". Como un renegado, se enfrenta al dominador de Japón Hideyoshi y todo su séquito. El cual, tras unificar Japón, comenzó a sentirse atraído por las oscuras artes de los Genma, viéndose atrapado por el embuste de estas demoníacas criaturas.

Ahora la estrella de la premonición vuelve a aparecer en el cielo y no augura buenas noticias. Los Genma están planeando algo, Hideyoshi ha perdido el sentido, la fiesta de las flores se acerca e innumerables cerezos están siendo trasladados a la ciudad. Aquí está ocurriendo algo gordo y Soki no dejará que se le pase nada por alto. Por suerte, en esta nueva aventura el nuevo guerrero Oni no estará solo.

LA FAMILIA CRECE

Por desgracia, Soki aun es demasiado joven e inexperto y necesitará de un tiempo hasta despertar todo su potencial. Sólo contra los Genma Rosentcrazt, Claudio y Ofelia no tiene nada que hacer. Pero tranquilos, durante todo el juego nos iremos topando con una serie de personajes que se unirán a nuestro improvisado ejército.

De esta forma, durante gran parte del desarrollo de esta aventura en tercera persona uno de estos nuevos amigos nos acompañará, pudiendo incluso cambiar de rol para aprovechar mejor sus habilidades. El resultado conseguido es muy bueno y dado el sistema fácil e intuitivo de juego, no costará nada adecuarnos a todos los personajes. Cada personaje explota unas habilidades y armas diferentes y a medida que ganamos experiencia podremos ir subiendo sus atributos de forma que sus cualidades para la lucha vayan mejorando. Este toque RPG que aporta la aventura resulta genial, de forma que la jugabilidad estará más que asegurada.

FESTIVAL DE LUZ Y COLOR

El aspecto visual de la nueva aventura de Capcom es realmente vistoso. Los escenarios están inspirados a la perfección en el Japón feudal y la cantidad de efectos de luz y color que encontraremos dotarán al juego de un aspecto gráfico que impresiona a primera vista.

Los personajes están realizados con esmero. Sus armaduras y armas tienen un aspecto muy digno y el resultado general es muy bueno (digna de ver la transformación en Onimusha). Eso sin centrarnos demasiado en el diseño de algunos enemigos finales, los cuales impresionan por su tamaño y su curioso y detallado diseño. En lo referente a los demás enemigos Genma, encontramos gran variedad de diseños, muchos de ellos nos sonarán de otras entregas de la saga aunque también encontraremos algunos nuevos.

Onimusha: Dawn of Dreams saca provecho de las aun atractivas posibilidades de nuestra PS2, mostrándonos unos gráficos más que dignos, combinados con multitud de videos realizados con el propio motor del juego. Antonio Soto



NUESTRO VEREDICTO_Nos encontramos ante una aventura larga e intensa, con un argumento muy rebuscado y repleto de sorpresas. Para ello el juego hace uso de 2 DVDs que hacen que la duración total del juego supere las 25 horas. Además de ofrecernos la oportunidad de volver a jugar todas las pantallas para poder escudriñarlas a placer y el interminable "Reino Oscuro". Todo esto envuelto en un contexto 3D de gran calidad y con una BSO cañera, de esas que tanto nos gustan. Con Onimusha: Dawn of Dreams tenemos horas y horas de acción así que si tienes ganas de repartir mamporros y dispones de mucho tiempo libre, este es tu juego.

RECREATIVAS | Miguel Ángel García Guerra

1- Space Invaders
2- Donkey Kong Jr.
3- Pac Man
4- Galaxian
5- Double Dragon
6- Black Tiger
7- Blood Bros

Aunque a las nuevas generaciones les cueste creerlo, hubo un tiempo en el que los chavales iban en masa a unos locales llamados salas recreativas. Chavales que, de puntillas, apenas llegaban a los mandos de aquellas novedosas máquinas para disfrutar de una breve partida gracias a los dos duros (0.06 euros) mendigados a sus mentores e introducidos de forma nerviosa y apresurada en la ranura del monedero. A comienzos de los años ochenta, una revolución estaba en ciernes, una revolución que cambiaría para siempre la forma que tenían millones de personas de entender el ocio. Todos aquellos niños nacidos en los años setenta tuvieron la fortuna de ser la primera generación en la historia de la humanidad que disfrutó de algo completamente nuevo, de algo que jamás había sido probado anteriormente: la afición por los videojuegos y el ocio electrónico. El apelativo "comecocos" era con el que los mayores se referían a los videojuegos, por aquel entonces, Space Invaders, Galaxian, Frogger o Pac-Man, y tenía mucho de psicología intencionada ante una chiquillería que no atendía a las razones de la mesura ya que siempre estaba sedienta, deseosa de nuevas y emocionantes partidas en todas y cada una de las máquinas recreativas de aquellos locales recreativos de ensueño. Nuestra sempiterna lucha contra la patria potestad para hacerle comprender que, en absoluto, jamás aquellas máquinas nos iban a comer el coco se estrellaba siempre contra la odiosa realidad de los resultados académicos.

Las ciudades se llenaron de salones recreativos y todos deseábamos una misma cosa por encima de cualquier otra: "tener una máquina recreativa en casa". De nuevo, por primera vez en la historia de la humanidad, toda una generación de chavales a nivel mundial deseó una misma cosa, algo que nunca podríamos llegar a tener, algo con lo que sólo podíamos soñar. Ningún ordenador, ninguna consola de las de entonces (aquellas que sus gráficos eran simples palotes a modo de raquetas) podían ofrecer lo que tenías por dos duretes. La frustración era máxima.

Afortunadamente, dos décadas después, recién iniciado el siglo XXI, la tecnología y la emulación permitieron que aquellos chavales pudieran realizar su sueño generacional. Tener una consola estaba bien, pero... ¡tener una máquina recreativa en casa era lo que siempre habíamos deseado! Era posible, era económico y podías tener miles de juegos, ¿miles?, ¡¡no!! ¡¡Podías tenerlos todos!!

Tener una recreativa en el salón de casa es la forma perfecta (la única, de hecho) de poder saldar cuentas con el pasado, de matar a aquel jefe final de fase que tanto se resistió y tantas monedas nos hiciese gastar en su tiempo, de pasar la pantalla que teníamos atragantada y, sobre todo, de poder machacar los botones de control sin temor a romper el teclado (especialmente con los juegos de olimpiadas). Una época de inmensa felicidad ha comenzado para miles de aficionados a los arcades en todo el mundo. Pero cabe preguntarse porqué hay tanta gente jugando y disfrutando de los juegos clásicos cuando los videojuegos actuales se acercan asombrosamente a la realidad y nos sumergen en un mundo virtual que deja atónito al más pintado. Me resisto a pensar que sea la nostalgia la que gobierna los sentidos de los aficionados a los videojuegos clásicos atorándoles el juicio y cegándoles ante los juegos de las consolas actuales, más bien prefiero opinar que, de verdad, los videojuegos de los '80 y '90 son -en verdad- grandes muestras de la cultura finisecular y, como tales, han traspasado los límites del ocio electrónico para incorporarse a la cultura popular, convirtiéndose, incluso, en iconos de referencia aceptados por todo el mundo.

Jugar a los juegos arcades en tu propia recreativa es una experiencia difícil de explicar, esa sensación de introducir una moneda y escuchar el soniquete característico de concesión de crédito es indescriptible, los nervios se tensan y el disfrute a partir de ese momento es máximo. Recorrer el mundo legendario de Rastan Saga y de Dragon's Lair dando espadazos y alucinando con la banda sonora, volar con nuestro súper ratón en Bomb Jack, jugar a ser un héroe en Commando, jugarnos la vida para cruzar la carretera y llegar a nuestra apacible charca en Frogger o disparar a la desesperada para que los meteoritos de Asteroids no impacten contra la nave sigue siendo, aún hoy (por increíble que parezca), una experiencia muy divertida que puede dar de sí muchas horas. De hecho, miles de aficionados en todo el mundo lo atestiguan al meter en casa una máquina recreativa.

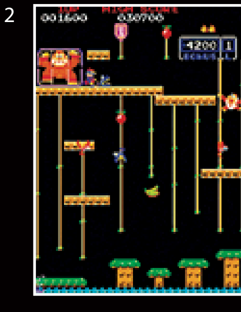
En el mundo actual, todo avanza muy deprisa, los videojuegos se suceden, las plataformas cambian, los aficionados crecen y los grandes videojuegos clásicos resisten impertérritos el paso del tiempo y siguen presentes, con toda su frescura, en nuestras mentes. Incluso, en estos tiempos de cambio generacional, los aficionados a los videojuegos han demandado durante largo tiempo lo que se ha venido a denominar "retrocompatibilidad", es decir que los juegos que han disfrutado durante largo tiempo también funcionen en la nueva consola que vayan a adquirir.

Parece que queramos tener siempre con nosotros todos esos videojuegos que nos han gustado a lo largo de nuestra vida, al igual que pasa con los libros o las películas. Echar una partida a nuestro juego favorito, sea de la época que sea, siempre es un gran momento de ilusión y diversión. ¿Te apetece una partidita?

WWW.MARCIANITOS.ORG

Pronto, estos aficionados a los grandes clásicos del mundo del videojuego formaron una comunidad en Internet cuyo lugar de reunión es www.marcianitos.org, una página donde se explica con todo lujo de detalles cómo puede uno meter en el salón de casa una máquina recreativa totalmente operativa. En junio, la Comunidad Marciana cumplió cuatro años desde su nacimiento y cada día son más y más los aficionados que ingresan en ella. De hecho, esta web está considerada como la culminación de un sueño generacional.

1


2


3


4


5


6


7




ZELDA | Un Enlace con el Pasado y el Futuro más inmediato

UNA MIRADA MÁS PROFUNDA

Si echamos la vista atrás, encontramos gran cantidad de títulos emblemáticos que se han perdido en el devenir de la historia del videojuego y otros que están a punto de ser olvidados por el paso de las generaciones. Pero existen unos pocos que son el ejemplo, aún vivo y rebosante de energía, de lo que es la historia del videojuego. Hablo de leyendas que se adaptan a los nuevos tiempos.

No es tarea fácil adaptar un videojuego a tantas generaciones sin que sufra los achaques típicos de las sagas de juegos que tanto abundan hoy en día. Caer en la monotonía es sencillo cuando se encuentra una fórmula atractiva, ya que se repite entrega tras entrega hasta la saciedad. Para evitar esto, se debe realizar un esfuerzo continuo de renovación y de ingenio.

Nintendo tiene más que asumidas estas dos cualidades: renovación e ingenio. Pionera en el mundo del videojuego, la compañía Nipona hoy en día continúa luchando por su merecido lugar dentro de esta industria, compitiendo con dos gigantes de la electrónica como son Sony y Microsoft. Os puedo asegurar que todos no han conseguido resistir. Si echamos la vista atrás a principios de los 90 no recordaremos ninguna consola Sony o Microsoft. Yo, por aquellos entonces, era demasiado joven e ingenuo para pensar que en un mundo cada vez más global las Multinacionales absorberían el mercado desbancando a las que antaño fueron las "compañías de siempre".

Pero Nintendo aguanta. Cual Barco de Chanquete. Los nipones reclaman su puesto en esta industria con los argumentos más contundentes que se pueden esgrimir. Reclaman su puesto con videojuegos de altísima calidad. Pero me quiero centrar. Quiero hablar sobre una saga exclusiva de Nintendo y me pierdo con temas sobre economía de mercado… Siempre me pasa lo mismo…

MÁS ALLÁ DEL VIDEOJUEGO

Quiero hablar sobre la saga **The Legend of Zelda,** pionera en el mundo de los RPGs, y hacerlo es hablar, ineludiblemente, sobre Shigeru Miyamoto. Este nipón es el creador de algunos de los personajes más carismáticos del videojuego como pueden ser el fontanero italiano **Mario** o el simio bananero **Donkey Kong**. Obviamente, también es el creador de la saga de la cual hablamos hoy y que ya lleva más de veinte años (se dice rápido) divirtiendo a varias generaciones de jugadores.

Yo como jugador, antes que locuaz reportero, tuve mi primer contacto con la saga el año en que mis padres me regalaron por sorpresa una Super Nintendo. Creo que fue en el año 93. Curiosamente, ese mismo año le regalaron la misma consola a uno de mis mejores amigos, por aquellos tiempos, con un juego que marcaría nuestra infancia. Hablo de **The Legend of Zelda: A link to the Past**. Entre los dos pasamos horas pegados al televisor. Un día en su casa, otro en la mía…

Esa fue la primera vez que supe algo sobre nuestro héroe Link, la Trifuerza, el reino de Hyrule, el maligno mago Ganon o la bella princesa Zelda. Aquí empezamos a tejer las redes entre los conceptos que el juego nos iba aportando, ganando un bagaje que se iría enriqueciendo entrega tras entrega y es que hablar sobre **The Legend of Zelda** es hablar sobre el Bien y el Mal. Es hablar sobre su relación antagónica.

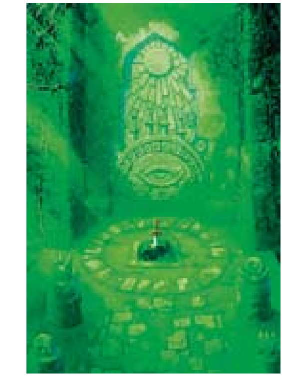
LA BASE DE LA LEYENDA: EL BIEN CONTRA EL MAL

Cada vez que el mal, en la forma del Mago Ganon, aparece en las tierras de Hyrule, el Bien toma su forma más inocente en el pequeño Link, un joven muchacho de verdes vestiduras y puntiagudas orejas. Zelda es una joven princesa, que suele solicitar la ayuda de Link para salvar las tierras de Hyrule de la oscuridad.

En la saga ideada por Shigeru Miyamoto los personajes son simbólicos, el argumento de una entrega u otra no sigue un orden cronológico, incluso explica historias totalmente diferentes unas de otras. Ahí reside parte de la gracia de la saga, parte de su grandeza. Cada juego es una aventura diferente que hace uso de los mismos personajes para explicar historias similares, pero diferentes. Link siempre simboliza el bien, la valentía, la entrega y Ganon es el mal, la vileza y el egoísmo. Hyrule es un contexto cambiante donde se explican diferentes epopeyas sobre cómo el Bien se impone al Mal, sobre cómo la valentía y el coraje tienen su recompensa. Siempre representado por nuestro joven amigo de puntiagudas orejas.

Esta forma de plantearse los personajes, de dar la vuelta al argumento en cada entrega, es uno de los puntos fuertes de la saga que cada vez nos plantea una aventura diferente pero con unos personajes que apreciamos y que son parte de nuestra memoria. Vamos a explicar, un poco más detalladamente, todos los títulos de esta saga desde sus inicios hasta lo que aún no hemos podido disfrutar.





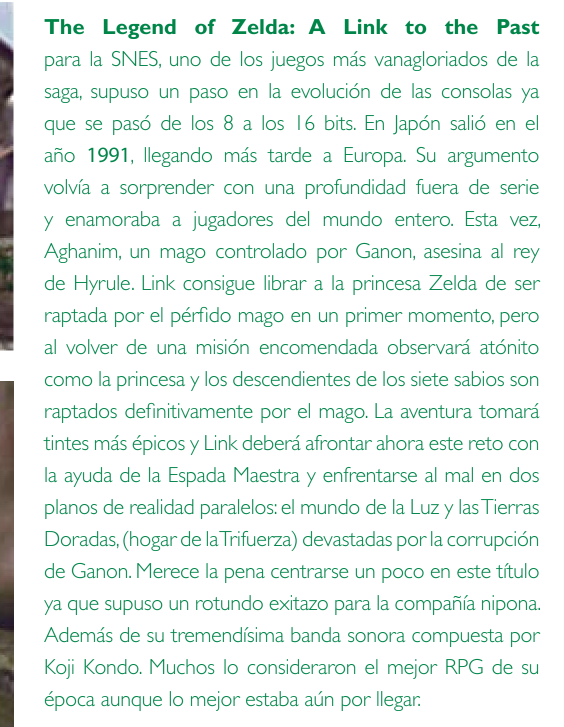














DE AYER Y DE HOY

El primer título de esta saga surgió en **1986** para la consola rectangular y grisácea de Nintendo, hablo de la NES y sus ocho bits. En **The Legend of Zelda** para NES, Ganon secuestraba a la princesa Zelda y la llevaba a su guarida en la Montaña de la Muerte. Link era entonces reclamado para liberar a la joven de las manos del maligno y reconstruir el objeto mágico más preciado del reino de Hyrule: la Trifuerza. En este RPG se incorporó por primera vez la posibilidad de guardar la partida en el cartucho, lo que supuso una revolución en el mundo del videojuego.

Dos años más tarde aparecería otra entrega para la NES que mantenía los mismos personajes pero que dotaba a la aventura de otro argumento. Su nombre era **The Legend of Zelda: Adventure of Link** (1988). En esta aventura, un hechicero dormiría con sus malas artes a la princesa Zelda. Ella no despertaría hasta que pasados unos miles de años un héroe desconocido, Link, lo consigue.

The Legend of Zelda: A Link to the Past para la SNES, uno de los juegos más vanagloriados de la saga, supuso un paso en la evolución de las consolas ya que se pasó de los 8 a los 16 bits. En Japón salió en el año **1991**, llegando más tarde a Europa. Su argumento volvía a sorprender con una profundidad fuera de serie y enamoraba a jugadores del mundo entero. Esta vez, Aghanim, un mago controlado por Ganon, asesina al rey de Hyrule. Link consigue librar a la princesa Zelda de ser raptada por el pérfido mago en un primer momento, pero al volver de una misión encomendada observará atónito como la princesa y los descendientes de los siete sabios son raptados definitivamente por el mago. La aventura tomará tintes más épicos y Link deberá afrontar ahora este reto con la ayuda de la Espada Maestra y enfrentarse al mal en dos planos de realidad paralelos: el mundo de la Luz y las Tierras Doradas, (hogar de la Trifuerza) devastadas por la corrupción de Ganon. Merece la pena centrarse un poco en este título ya que supuso un rotundo exitazo para la compañía nipona. Además de su tremendísima banda sonora compuesta por Koji Kondo. Muchos lo consideraron el mejor RPG de su época aunque lo mejor estaba aún por llegar.

Y entonces llegó el punto de inflexión. En el año **1998** vio la luz la obra maestra de la saga. El digno sucesor del juego que años antes enganchó a tantos jugadores. Hablo de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**. Sin pasar por alto los demás títulos de la saga que salieron para las portátiles y que comentaremos más tarde. La SNES era historia, ahora estábamos en tiempos de la Nintendo 64 y aprovechando las prestaciones que esta consola ofrecía (bastante incomprendida en su tiempo), se adaptó todo el universo de Hyrule a las 3D, consiguiendo un resultado soberbio. Del estilo de juego clásico de las 2D se pasó a una aventura mucho más refinada, con una perspectiva en tercera persona que incorporaba innumerables novedades para dotar de todas las libertades posibles al jugador. El salto automático, el cambio a primera persona para apuntar, el cabalgar con nuestra montura, el autoencuadre de enemigos… Nintendo consiguió un resultado técnico tan digno y un argumento tan cuidado que tanto la crítica como el público se rindieron a los pies de este juegazo considerado, aún, el mejor juego de la historia.

Su argumento nos transportaba por el tiempo y nos mostraba a Link en dos líneas temporales: como niño y como adulto. Con personajes más profundos y cuidados y pudiendo disfrutar de este universo mágico en todo su esplendor. En el año **2000** llegó **The Legend of Zelda: Majora's Mask** de nuevo para la N64, compartiendo motor gráfico con su predecesor. El juego tuvo muy buena acogida con una historia mucho más frenética y totalmente diferente a la de Ocarina of Time. En esta ocasión, Link, debía evitar que la Luna se estrellase contra la Tierra ya que un antiguo hechicero arcano poseído por el espíritu de la máscara de Majora había lanzado unos conjuros con tal objetivo. Pese a su calidad, la nueva entrega quedó a la sombra de su predecesor haciendo entender a los chicos de Nintendo dos cosas: que la saga necesitaba de un cambio, de una

nueva evolución y que el listón estaba muy, muy alto. Este nuevo estadio se hizo esperar tres años y supuso el fin del ciclo para la N64.

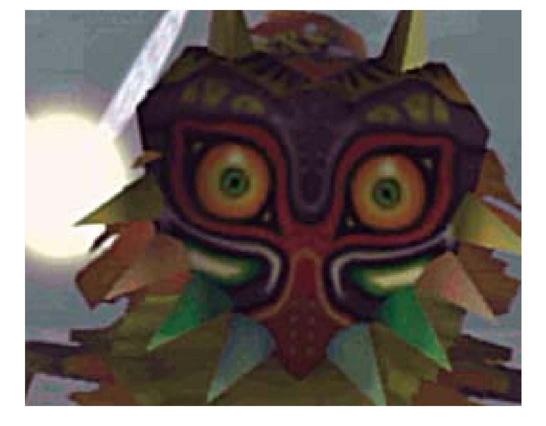
En el año **2003**, la Nintendo Gamecube es el valuarte de la compañía nipona y los rumores sobre un nuevo título, diferente a todos los demás, se hacen reales. Hablamos de **The Legend of Zelda: The Windwaker**. La nueva aventura de Shigeru Miyamoto sorprendió a propios y a extraños siendo pionera en el uso del Cell Shading, con el cual se dotaba al juego de un aspecto gráfico muy cercano al dibujo animado. Eso y unos modelos de personajes que recordaban bastante a los arcaicos modelos de antaño (pequeños, cabezones e infantiloides) hacían que el juego, en un primer momento, pareciese mucho más infantil de lo que en realidad era.

Esta vez Link es un joven de 10 años que reside en la isla Initia. En su cumpleaños, Link, recibe las ropas verdes típicas que conmemoran al Héroe del Tiempo (en clara alusión al Link de **Ocarina of Time**), tal y como estipulan las costumbres del lugar. Un día que debía ser de alegría y de celebración se tiñe de tristeza cuando su hermana es raptada por un ave gigante de origen desconocido. Link se arma de valor y comienza la búsqueda de su hermana a bordo de un curioso barco parlante, el Mascarón Rojo, surcando los mares que han inundado la bonita tierra de Hyrule.

Si en **Ocarina of Time**, podíamos hacer uso de la ocarina para crear melodías, esta vez teníamos en nuestras manos la flauta de los vientos con la que podríamos dominar las corrientes de aire y así aprovecharlas con la vela de nuestro barco. A parte de esto, el juego seguía manteniendo una jugabilidad cercana a la del título de N64, muy efectiva y sencilla.

El juego ganaba intensidad a medida que avanzábamos y se tornaba extremadamente adictivo pese al escepticismo que levantó en sus inicios entre la crítica. Los personajes típicos de la saga iban apareciendo (Ganon, Zelda…) a medida que seguíamos surcando mares. La historia, poco cercana a los argumentos típicos de la saga, daba un giro inesperado sorprendiéndonos inevitablemente. Además incorporaba la posibilidad de utilizar nuestra Game Boy Advance conectándola a nuestra GC, algo nunca visto en el mundo de las consolas, abriendo paso a lo que Nintendo llamaría "conectividad" y que sería utilizado en otros muchos juegos.

En general, el título resultó ser una jugada maestra de su creador, Shygeru Miyamoto. Tuvo su edición de coleccionista en dos miniDVDs en los que pudimos encontrar la nueva aventura de Link, más una conversión para GC de **Ocarina of Time** y **Majora's Mask**, que por desgracia no disfrutamos en castellano.



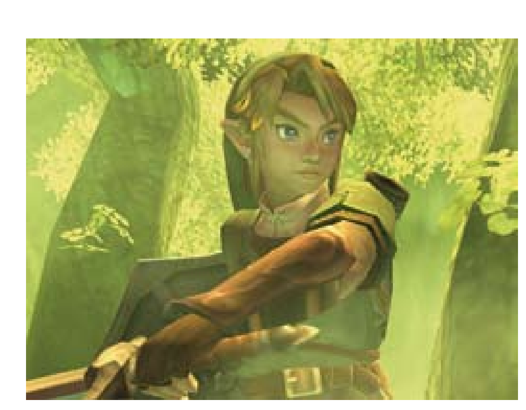




















LINK TOMA LA CALLE

El paso por las grandes consolas de Nintendo fue un rotundo exitazo para la compañía, pero no menos exitoso resultó su paso por las portátiles, que mantuvo el espíritu original de la saga, con ese aspecto a vista de pájaro en dos dimensiones que tanto gusta a los jugadores.
La primera vez que Link pasó a la portátil de Nintendo fue en el año **1993**. El título llevaba por nombre **The Legend of Zelda: Link's Awakening** e hizo aparición en la primera Game Boy. Su argumento nos transportaba a un delirio onírico de nuestro héroe tras un accidente de barco y resultaba bastante curioso el hecho de que la princesa Zelda no apareciera en esta aventura.

Pasaron 8 años hasta la siguiente entrega para la evolucionada Game Boy Color. En el **2001** aparecieron dos nuevos títulos **The Legend of Zelda: Oracle of Ages** y **Oracle of Seasons**. Los argumentos alejaban a Link de Hyrule, enfrentándolo a otros enemigos en tierras lejanas. Ambos juegos nos alejaban de nuevo de las tierras de Hyrule y nos llevaban a luchar contra el Mal a unos países conocidos como Labrynna (en Oracle of Ages) y Holodrum (en Oracle of Seasons).

En el año **2004**, con la Game Boy Advance ya en el mercado, Capcom adaptará un clásico de la saga para dicha consola. Hablamos de **The Legend of Zelda: A Link to the Past** que además incluía una nueva aventura multijugador que tomó por nombre **The Legend of Zelda: Four Swords** en clara alusión a la posibilidad de jugar cuatro jugadores conectados con sus GBA's. Esta reedición nos permitió disfrutar en nuestra portátil de un clásico amado por multitud de jugadores nostálgicos, además de aprovechar las posibilidades de "conectividad" entre GBAs jugando al nuevo Four Swords. Nintendo volvía a regalarnos una pequeña joya de colecciionista para todos aquellos que disfrutamos de la única aventura de Link en la SNES.

PERSPECTIVAS DE FUTURO

Sin olvidar algunas apariciones estelares de nuestro héroe de orejas puntiagudas en títulos como **Super Smash Bros Melee** o **Soul Calibur** II de GC, es el momento de hablar del futuro más inmediato de la saga. Y ese futuro tiene ya un nombre. Hablo de **The Legend of Zelda: Twilight Princess**. Volviendo a un estilo más sobrio y realista la aventura nos sitúa cronológicamente entre los hechos acontecidos entre **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** y **The Windwaker**, tal y como habían comentado sus creadores.

Ahora nos encontramos con un joven Link más crecidito que vive en su aldea ajeno a todo problema hasta que recibe la tarea de viajar al reino de Hyrule conocido como el "Reino Crepuscular". Allí tomará contacto con la espesa niebla que se cierne sobre Hyrule. Poco más conocemos sobre el argumento. Aunque podemos asegurar la aparición de Ganondorf nuestro archienemigo, así como otros nuevos o clásicos carismáticos personajes de la saga.

"La Princesa del Crepúsculo", como se le conocerá en nuestras tierras, nos permitirá retomar el contacto con todo tipo de artilugios a los que ya estamos acostumbrados en entregas anteriores como son: el arco, el gancho o el boomerang. También se rescata de **Ocarina of Time** la posibilidad de cabalgar sobre nuestra montura. Y se incorporan novedades a la jugabilidad del título como es la posibilidad de combatir a lomos del caballo o la suculenta nueva habilidad licántropa de Link, que se transformará en lobo al entrar en el "Reino Crepuscular".

Como podéis observar, **The Legend of Zelda: The Twilight Princess** promete y mucho. Los chicos de Nintendo han puesto mucho entusiasmo en la nueva entrega de esta emblemática saga y las expectativas son muy altas. Todos los que disfrutamos de la belleza de **Ocarina of Time** sabemos que el listón está muy alto pero, a priori, la nueva aventura de Link tiene muy buena pinta. Sabemos que horas de trabajo no le han faltado al título. Tanto es así que la fecha de lanzamiento del juego se ha retrasado varias veces, con el propósito de pulir ciertos aspectos que no convencían a su creador.

Finalmente parece que el título verá la luz en otoño de este año. Poco tiempo nos queda ya. La espera servirá además para que el nuevo juego de la saga esté disponible no sólo en Gamecube, para la que fue pensado en exclusiva inicialmente, sinó también para la nueva y revolucionaria nueva consola de Nintendo, Wii. De esta forma, Link podrá hacer uso de las innovadoras posibilidades que ofrece el peculiar mando de dicha consola a la hora de realizar acciones como pescar, lanzar flechas con el arco, atacar con boomerang, etc. Acciones que tendrán que realizarse simulando nosotros mismos esos movimientos con nuestros brazos y no tocando simplemente los botones de un mando convencional.

Como fiel seguidor de las aventuras de Link y enamorado de la saga me toca esperar expectante la llegada de la nueva aventura de Nintendo. Estoy seguro de que, al igual que yo, no son pocos los que esperan la salida al mercado del nuevo **The Legend of Zelda: Twilight Princess**. Porque si algo caracteriza a Nintendo es su capacidad para fidelizar a sus clientes, sabiendo ofrecer productos carismáticos, siempre de gran calidad.

Sólo nos queda esperar a que pase la temporada estival de este 2006 para poder hincar el diente a la nueva obra surgida de la mente de Shygeru Miyamoto y poder adjudicarle el puesto que merezca dentro de la historia del videojuego, de la cual, estoy seguro, pasará a formar parte al igual que casi todas sus anteriores entregas. **Antonio Soto**

NOMBRE: **Ferrán García**
ALIAS: **Tio Fucker**
NACIDO: **7 de septiembre de 1973, Esplugues de Llobregat, Barcelona**



Editor de Cibertecnia.com y colaborador de KULT Magazine

MUTACIONES CONOCIDAS: **se convierte en Guitar Hero por las noches**
JUEGO FAVORITO: **Virtua Tennis**
ACTUALMENTE JUEGA A: **Brain Training de DS**





PlayStation®2
HONDA
FUSIÓN TOTAL.
De la mano de Polyphony Digital Inc., creadores de la saga Gran Turismo®, llega Tourist Trophy, el simulador real de motos.
El nuevo sistema de control de Tourist Trophy te permite pilotar de forma única cada moto, controlando la posición y el peso de tu cuerpo para ofrecerte una sensación total de fusión entre hombre y máquina.
Velocidad real. Control real. Tourist Trophy: el simulador real de motos.
POLYPHONY™ DIGITAL
touristtrophy.com
3+
Tourist Trophy
THE REAL RIDING SIMULATOR
PlayStation®2
Tourist Trophy